septembrie 2005 Nr. 60/ anul VI Preţ 9,95 RON

ISSN: 1454-9964

PC Games 4fun



2 CD-uri

Super Demos

- Chrome: Specforce
- Fate
- Blitzkrieg: Kursk Add-On
- Codename: Panzers - Phase Two
- Falklands



MEGA-INTERVIU

Black & White 2

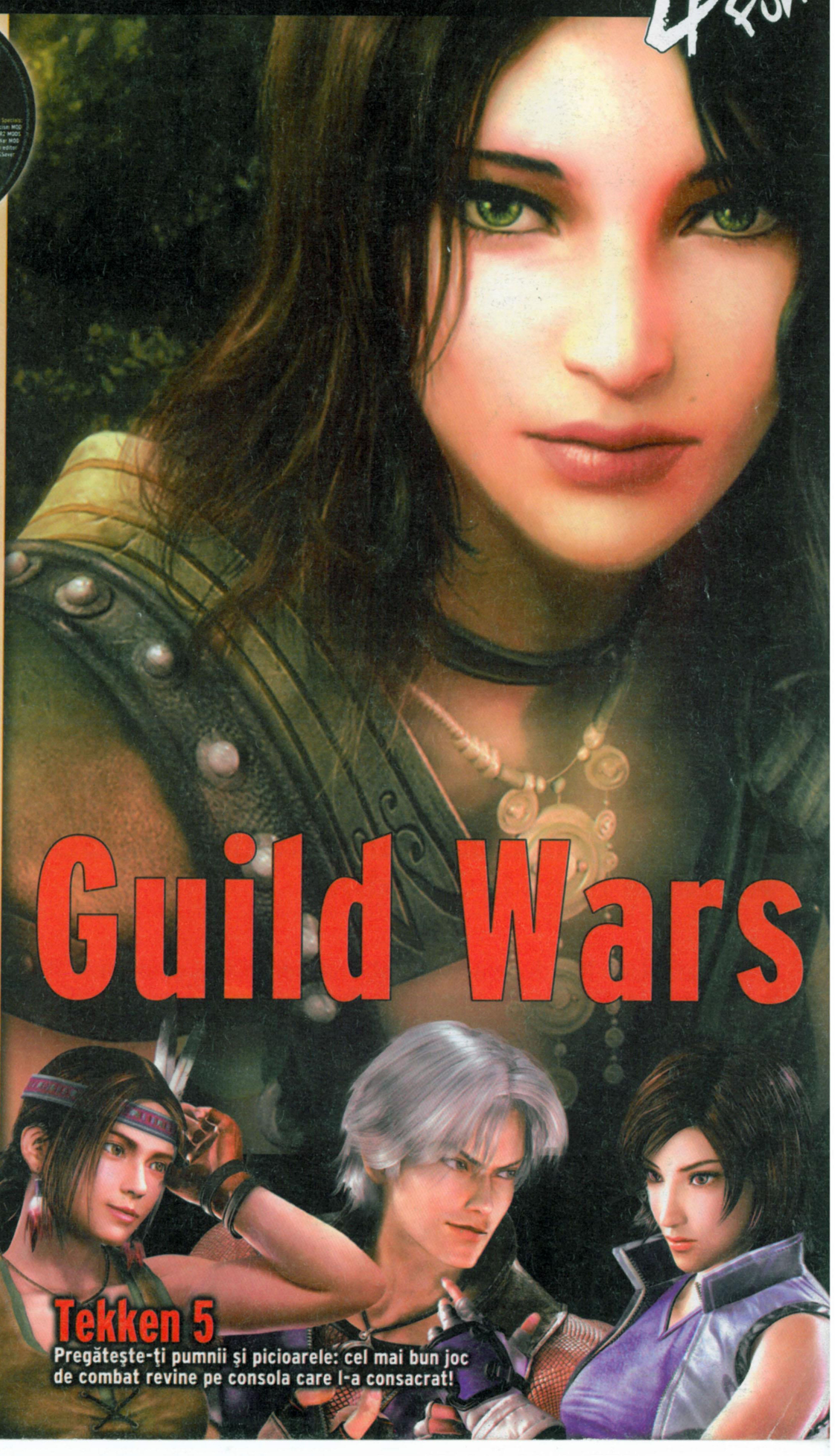
Peter Molyneux ne povesteşte vrute şi nevrute despre noul său god-game, la o şuetă virtuală



TEST

BloodRayne 2

După ce s-a săturat de cel de-al doilea Război Mondial, dhampiriţa sare în timpurile moderne pentru a-şi potoli setea de sânge



Guild Wars

Tekken 5

Pregăteşte-ţi pumnii şi picioarele: cel mai bun joc de combat revine pe consola care l-a consacrat!

6 422223 000010



De la 0 la 768 kb într-o secundă.

Noul CableLink: abonamente de la 9 USD/lună, Viteze de până la 768 kb/s

Noul CableLink îţi aduce acum 3 abonamente mai uşor de plătit şi de folosit. În plus, acum traficul este nelimitat, iar fiecare pachet are incluse multe minute gratuite de convorbiri în reţelele Romtelecom şi RDS.Tel.

Mai multe detalii te aşteaptă pe www.rdslink.ro.

Grăbeşte-te: în iulie şi august instalarea e gratuită!

- **Bucureşti** 031.400.4600
- **Constanţa** 0341.400.414
- **Sibiu** 0369.400.414
- **Braşov** 0368.400.414
- **Rm. Vâlcea** 0350.400.414
- **Tg. Jiu** 0353.400.414
- **Iaşi** 0332.400.414
- **Tg. Mureş** 0365.400.414
- **Baia Mare** 0362.400.414
- **Vaslui** 0335.400.414
- **Oradea** 0359.400.414
- **Arad** 0357.400.414
- **Craiova** 0351.400.414
- **Timişoara** 0356.400.414
- **Slatina** 0349.400.414
- **Satu Mare** 0361.400.414
- **Lugoj** 0356.400.414
- **Hunedoara** 0354.400.414
- Piteşti 0348.400.414
- Alexandria 0347.400.414

CableLink
100% internet
0% taxe telefonice

rds.LINK
www.rdslink.ro

Voi mai apucaţi să citiţi? Nu mă refer neapărat la revista PC Games 4 Fun, pe care sunt sigur că o citiţi lună de lună, ci la cărţi... romane, lucrări de referinţă... cam greu, nu-i aşa? Deh, vara asta, de fapt, ce vară? Lumea asta computerizată în care trăim, stresu'! Dacă totuşi mai aveţi reminiscenţe de sete de lectură sau timpul necesar imersiunii într-o carte, vă semnalez o apariţie editorială, ce-i drept, cam tehnică, pe nume **Artificial Intelligence for Computer Games**. Şi vă asigur că nu este prima apariţie de acest gen! Sunt foarte multe cărţi care se ocupă de pasiunea noastră cea de toate zilele şi care tratează subiecte de la istoria id Software (mă refer la **Masters of Doom**) trecând prin **Joystik Nation**, **Hackers** (care nu tratează neapărat jocurile video, dar are pasaje excelente despre acestea), **Game Over – Press Start to Continue** (în care ni se relatează istoria Nintendo şi despre cum s-a maturizat Mario), **Dungeons&Dreamers** (porneşte de la primele dungeon-uri şi ajunge la disputa **Quake** vs. **Doom**) şi **Ultimate History of Video Games** sau **1.000 Game Heroes** (carte care se găseşte şi pe la noi, costă enorm şi este o imensă decepţie) şi ajungând la adevărate volume cu caracter ştiinţific, academic precum cel citat la începutul acestui editorial. Nu trebuie să consideraţi aceste câteva titluri altfel decât ca pe o listă, foarte sumară şi deloc definitivă. Cartea, înţeleasă ca mijloc de comunicare, este antiteza perfectă a jocului video, fiind neinteractivă, centrată pe cineva sau pe ceva, fără ca acesta să se bucure de ea la first person. Voi ce părere aveţi despre cărţile care au ca subiect jocurile video? Nu-i aşa că v-aţi rupe câteva ore de joc pentru o carte bună cu acest subiect fascinant?

CIPRIAN COROIANU
REDACTOR-ŞEF



60 septembrie/2005

Black & White 2



Bloodrayne2



Tekken5

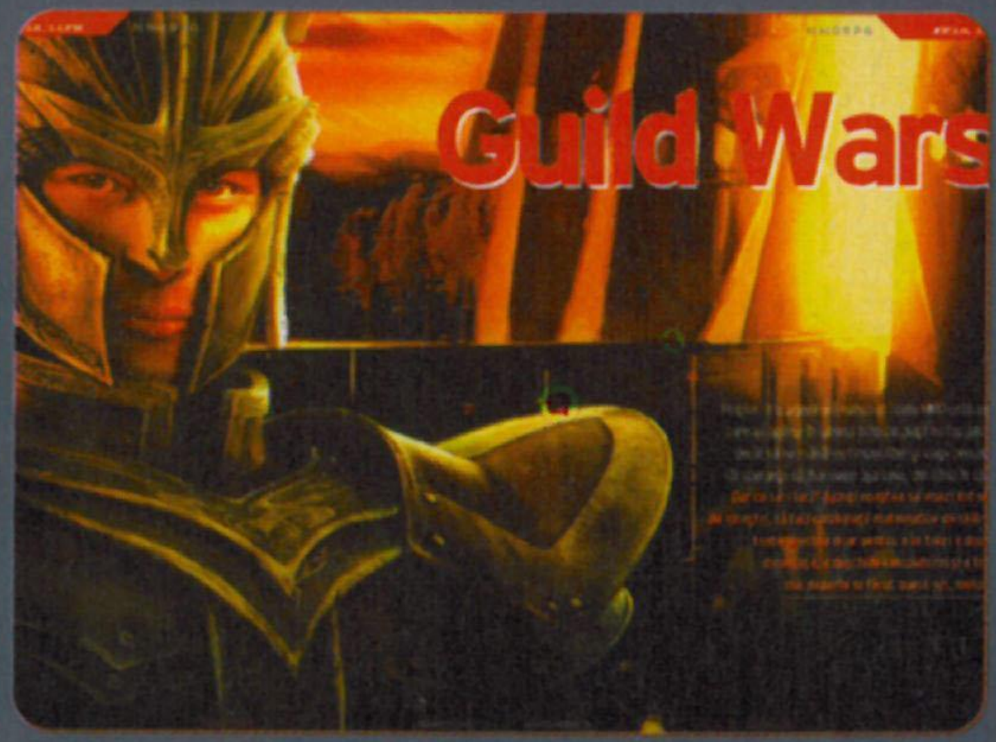


Actualităţi

Avanpremieră



Teste



Strategy

Action

Adventure

De Videoludica

Hardware

Console

Service

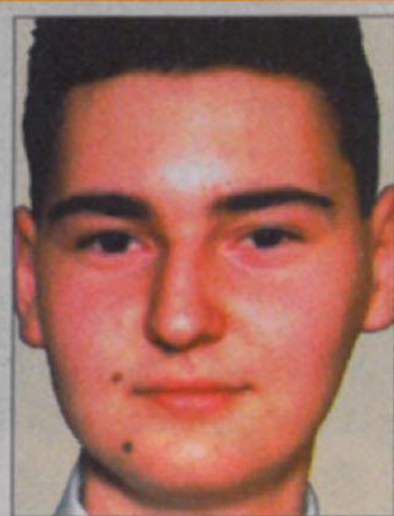
Concurs

MMORPG




PGL®
PROFESSIONAL GAMERS LEAGUE
PROFESSIONAL GAMETTITUDE®
Spre Singapore?
Doar câştigând.
rds.LINK
best computers
Kingston TECHNOLOGY
WCG
World Cyber Games 2005 Marea Finală - Singapore.
Numai cei buni dintre cei mai buni vor fi încoronaţi la Singapore.
Eşti un învingător? Samsung te aşteaptă la Singapore.
Unde: Suntec City, Singapore   Când: 16-20 Noiembrie 2005.
Samsung partener oficial pentru World Cyber Games.
www.samsung.com
SAMSUNG

OPINIE
ERDEI JACINT



Jocurile ca unealtă de propagandă

Am fost atras şi prins de lumea jocurilor pentru că am găsit în ele universuri fantastice şi captivante. M-am distrat copios când am dat de **Day of The Tentacle**, m-am simţit ca un adevărat explorator în **Atlantis 2**, îmi fierbea sângele în vine când am înfruntat demonii spurcaţi din **Doom** şi am fost un adevărat paladin în **Badur's Gate**. Jocurile acestea şi încă multe altele m-au influenţat profund, au contribuit activ la formarea percepţiei pe care o am asupra lumii şi m-au învăţat nenumărate lucruri. Ceea ce joc mă defineşte într-un fel, şi pot să mă definesc prin ceea ce joc. E un lucru care nu se poate explica tocmai uşor. Rolul jocului în societatea noastră întotdeauna a fost unul crucial şi a avut un efect covârşitor asupra mentalităţii a numeroase generaţii. De aceea niciodată nu mi-a plăcut şi n-am putut fi de acord cu ideea de a folosi jocurile pentru a transmite nişte ideologii politice, ori nişte convingeri extremiste. Recunosc faptul că lumea jocurilor PC a devenit o industrie de talie mondială. Recunosc că apar nenumărate jocuri care nu merită nici banii suportului pe care au fost imprimaţi, darămite preţuri de circa 30 de euro. Acestea însă nu fac nici un rău, nu distrug, nu dăunează. În ultima vreme însă, încep să apară jocuri care încurajează rasismul, discriminarea din punct de vedere al apartenenţei sociale, discriminarea din punct de vedere al credinţei şi multe alte lucruri care ţin de viaţa privată a unei persoane. Nu pot să trec nepăsător pe lângă un joc creat de anumite grupuri, joc care îndeamnă la uciderea oamenilor de culoare sau la batjocorirea şi executarea unor oameni cu alte credinţe decât cea creştină. Un shooter în care trebuie să ucid mexicanii care încearcă să treacă ilegal graniţa SUA sau un simulator de ars cruci în casa familiilor de negrii nu doar că nu mi se par distractive, dar nu mi se par nici măcar jocuri. Sunt nişte încercări de a mediatiza gunoiul unor oameni intoleranţi. Sunt nişte acţiuni condamnabile, cel puţin din punct de vedere moral.

Battlefield 2: Special Forces

După publicarea (şi retragerea) patch-ului plin de bug-uri pentru **Battlefield 2**, Electronic Arts şi Digital Illusions au anunţat dezvoltarea lui **Battlefield 2: Special Forces Expansion Pack**, primul expansion oficial al excelentului FPS multiplayer recent apărut. Între noutăţile pe care acest expansion le poartă în raniţă sunt nightvision (indispensabil pe anumite hărţi unde vom juca, practic, în beznă) şi un grappling hook (cu care ne vom căţăra pe ziduri). Expansion-ul cuprinde şase Trupe Speciale: Navy SEALs, SAS, Spetznaz, Trupele Speciale MEC, grupuri de Rebeli şi Insurgenţi. Aceste trupe se vor deplasa cu zece vehicule noi şi se vor frăgui cu vreo 12 arme noi. **Battlefield 2: Special Forces** va apărea în toamna acestui an.



GTA 3 a murit, **trăiasca GTA 4!**

Băieţii de pe Planete GTA (site franţuzesc) au pus, se pare, mâna pe ceva informaţii mai mult sau mai puţin adevărate. Cică nenea Sam Houser, preşedintele de la Rockstar Games, a declarat într-un interviu acordat revistei Game Informer că trilogia **GTA 3** s-a încheiat. Dar staţi, băieţei şi fetiţe, nu vă puneţi încă pe bocit, deoarece, în acelaşi interviu, Houser a lăsat să înţeleagă că e pe vine un **GTA 4**. Acest joc nu va semăna deloc un seria precedentă, fiind mai mult înclinat spre părţile de *Deathmatch*, *Team Deathmach* şi alte chestii clasice multiplayer-ului... Mai mult, băieţii de la Planete GTA au pus mânuţele şi pe o imagine în exclusivitate, însă îşi menţin şi ei scepticismul asupra veridicităţii acesteia.



Dacă acest zvon este sau nu adevărat, rămâne de văzut.

Anunţat **Dreamlords**

Producătorul suedez Lockpick Entertainment ne mărturiseşte că lucrează la un MMORTS care va apărea, după spusele lor, undeva, pe parcursul anului viitor. Suedezii invită toţi amatorii de strategie să participe activ la dezvoltarea acestui produs, intrând în comunitatea fanilor şi căpătând, astfel, acces la articole speciale despre producţie, la posibilitatea de a face parte din familia de beta-testeri a diverselor faze ale jocului, precum şi la un forum special de developement.

Detalii la http://www.dreamlords.com



Officers

"Realism": asta se desprinde din prezentările viitorului RTS 3D dezvoltat de studioul 3A Games. GamersHell a publicat un al treilea video al lui **Officers**, care pare să ne rezerve o surpriză plăcută. Modelarea unităţilor şi fidelitatea faţă de istorie par să fie preocupările principale ale producătorilor, engine-ul grafic oferindu-ne decoruri şi unităţi superbe.

Aşteptăm incitaţi **Officers** la sfârşitul acestui an. Evident, video-ul acestui joc îl puteţi descoperi pe suporturile optice ataşate revistei. Adicătelea pe CD şi pe DVD.



S.T.A.L.K.E.R. recidivează!

Toată lumea ştia că **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** nu va apărea până în 2006... Bine, la urma urmei, de ce nu? Dacă tot are trei ani întârziere, de ce să nu mai adauge unul la palmares? Toate bune, dar ultima intervenţie a lui Anton Bolshakov, GSC Game World Deputy Director, pe lângă că aduce confirmarea de rău augur, ne pune şi mai mult pe gânduri cu privire la data apariţiei jocului: e clar, **S.T.A.L.K.E.R.** nu va apărea înainte de 2006, dar nu ştiu de ce am senzaţia că va apărea abia prin toamna anului viitor...



Hip Interactive **falimentar**

Publisher-ul Hip Interactive este în faliment şi şi-ar putea închide porţile în scurt timp. Până acum, Hip Interactive nu s-a remarcat prin calitatea jocurilor pe care le-a publicat: **Killswitch** sau **Firestarter** mi se par cele mai relevante exemple ale sindromului "jocuri neterminate, da' publicate". Nici **Pariah** nu a fost prea sexy. Încă nu ştim ce sa va alege de jocurile recent anunţate de Hip, ca **Ghost Wars** şi **City of the Dead**, trâmbiţat drept FPS-ul ăl mai gore al tuturor timpurilor.

Bush în **Madden NFL 2005**

Preşedintele Statelor Unite, Georgică Bush şi fratele său Jeb (ce nume o fi şi ăsta, Jeb?), vor avea onoarea să apară în **Madden NFL 2005**, în postura maiestuoasă de periculoşi jucători (fără burtă şi cu muşchi). Chiar dacă acest minunat cuplu american nu va fi prezent şi în versiunea finală a jocului, ideea le-a venit producătorilor în momentul în care Jeb a făcut o vizită studioului EA din Florida, Tiberion, în calitate de guvernator al statului. Hai să zicem ca a fost un capriciu pentru doi oameni atât de puternici şi atât de influenţi... Cine ştie, poate pică ceva. Drept pentru care aşteptăm cu interes ca viitoare titluri de renume să găzduiască portrete ale unor oameni celebri, ca Saddam Hussein sau Carmen Electra.



Trilogia Bourne... în portofoliul VU Games

Vivendi Universal Games a anunţat ca a achiziţionat drepturile exclusive pentru producerea de jocuri video de la Ludlum Entertainment, licenţă ce include printre altele şi capodopera cunoscutului scriitor Robert Ludlum, Trilogia Bourne. Cărţile publicate de Ludlum au atins vânzări de peste 290 milioane de exemplare. De asemenea, ecranizările sale The Bourne Identity şi The Bourne Supremacy au adus milioane de spectatori în sălile de cinema. O altă operă de-a sa ce suscită un interes din partea creatorilor de jocuri este Covert One. Va fi oare suficientă popularitatea operelor lui Ludlum pentru ca cei de la VUG să doboare supremaţia celor de la Ubisoft cu al lor **Splinter Cell**?

Atari pierde bani

Dintr-un raport Atari, aflăm, cu niscaiva surprindere, că trimestrul 2 al lui 2005 a fost unul destul de dezastruos la capitolul "ce-am în buzunar e doar al meu". La nişte vânzări de aproximativ 24.2 milioane USD (cu 78 de procente mai mici ca anul trecut), compania a avut pierderi financiare de circa 32 milioane. Verzişori, bineînţeles. Anul trecut, aceiaşi băieţi veseli de la Atari făceau un profit, pe spinarea gamerilor care respectă legea şi cumpără jocul full, de nici mai mult, nici mai puţin 12 milioane USD.

Noi probleme cu jocurile

Din surse aflăm cu stupoare că un (alt) coreean a decedat, în urma unui maraton gameristic de circa 72 de ore. Respectivul, un tânăr de 28 de ani, a intrat într-un net cafe, s-a pus la monitor şi nu s-a mai ridicat de pe scăunel în decurs de trei zile decât pentru a merge la toaletă şi pentru a se mai odihni puţin pe canapeaua dispusă strategic în apropierea sa. Verdict? Atac de cord.

Stargate SG-1, ba anulat, ba nu

JoWood a anunţat cu mare tristeţe în glasu-i plăpând faptul ca a terminat contractul cu developer-ul australian Perception, care se ocupa, până acum, de producţia lui **Stargate SG-1**. Principalele motive invocate de JoWood au fost, se pare, cele legate de calitatea jocului, ce lasă destul de mult de dorit. Viitorul jocului este, aşadar, undeva în aer, iar cei care îl aşteptau cu interes pot să mai aştepte. Sau să spună pa-pa. Ei bine, la doar câteva zile de la aceste declaraţii, apare şi reacţia celor de la Perception, aceştia menţionând că ei sunt deţinătorii de drept ai licenţei pentru **Stargate SG-1**, drept pentru care sunt singurii care pot, sau nu, anula producţia jocului. Acestea fiind spuse, Perception au declarat că nu vor lăsa proiectul baltă, iar că studiourile lucrează neîncetat pentru a le oferi fanilor un produs pe măsură.

Topul cititorilor PC-Games

Ca să ştii ce se joacă cu adevărat: lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.



1
BATTLEFIELD 2
(Digital Ilusion/EA)
ŞERBĂNEL CEL FĂRĂ DE FRICĂ a descoperit un pat minunat în centrul Afganistanului, postat strategic sub un palmier de cauciuc.



2
GTA SAN ANDREAS
(Rockstar/Take 2)
ÎN TRECEREA SA FURIBUNDĂ de la PC la console şi înapoi, Ciprian a uitat să menţioneze că se dă în vânt după Cafeaua Fierbinte... de dimineaţă.

3
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
(Ubisoft/Ubisoft)
DUPĂ CE TOCMAI A REVENIT de pe stadionul din Ştefan cel Mare satisfăcut de rezultat, Paul trebuie să folosească stealth-ul să treacă prin Ghencea...





4
SACRED: UNDERWORLD
(Ascaron/Ascaron)
ÎN MINUNATA LUME A FANTASY-ULUI, Jacint se mai trezeşte din când în când doborât de hack and slash-uri comerciale. Păcat.

5
WORLD OF WARCRAFT
(Blizzard/VU Games)
MULTIPLELE PERSONALITĂŢI ALE Fratelui Pavel se răsfrâng armonios asupra zecilor sale de personaje, toate experte în minerit.





6
AREA 51
(Midway/Midway)
CÂND LUMEA ESTE INVADATĂ de tot felul de mutanţi genetici, Cipri pune urgent mâna pe un sandwitch pentru a-şi potoli poftele gastronomice.

7
PSYCHONAUTS
(Double Fine/Majestico)
IACĂTĂ UN JOC DRĂGUŢ, PENTRU copilaşi, numai bine potrivit cu mintea de 12 ani a frăţiorului Şerban.





8
STILL LIFE
(Microids/Microids)
PRESAT ENORM DE GREUTATEA poştei redacţiei, Jacint încearcă să explice cititorilor nedumeriţi de ce viaţa stă în loc atunci când te joci.

9
EMPIRE EARTH 2
(Mad Doc/VU Games)
BOLOVANII DIN EPOCA DE PIATRĂ au ajutat de-a lungul istoriei la construirea de civilizaţii. Deci nu dispreţuiţi bolovanii, chiar dacă se află peste tot în jurul nostru.





10
SPELLFORCE: TSoTP
(Phenomic/Jowood)
PĂSĂRELELE CARE CIRIPEŞTE dimineaţa când avem somnul dulce ar trebui împuşcate. Dar ce ne facem dacă avem o turmă întreagă de ciori care renasc din propria lor cenuşă?

Nou FPS: **Armageddon**

Dezvoltat de Boanerges Studios (foarte biblic numele, "Fii Tunetului", adicătălea), **Armageddon** se vrea a fi un FPS bazat pe Reality Engine şi... cam asta-i tot. Despre gameplay, arme, story, A.I. şi apariţie vom vorbi altă dată; pentru moment, cred că putem discuta mai multe despre numele biblic al producătorului...



VU Games **pune mâna pe Unreal**

Vivendi Universal Games a semnat se pare un Global Lincense Agreement pentru a putea oferi (contra unor costuri fenomenale) engine-ul Unreal 3, precum şi tools-urile aferente acestuia, caselor interesate să se joace de-a producătorii de titluri de nouă generaţie. Epic Games mai dă astfel o nouă lovitură pe piaţa de gaming.

Toca Race Driver **3**

Codemasters a mai ridicat un colţişor din voalul care acoperă **TOCA Race Driver 3**, joc aşteptat să apară pe PC, PS2 şi Xbox în februarie 2006. În **Race Driver 3** vom alerga prin 100 de campionate individuale, cu 35 de discipline, atât clasice cât şi moderne. Modul *Career* va cuprinde discipline ca GT, Off Road, Historic, Open Wheel, Touring Cars, Rally şi ne vom putea alege cariera cea mai potrivită gusturilor noastre.



Serious Sam 2 sau despre Multiplayer

După ce în această zbuciumată perioadă, zvonurile şi confirmările au întărit ideea conform cărea Serious Sam 2 va fi livrat cu un multiplayer exclusiv cooperativ, site-ul Seriously! (http://www.seriouszone.com) anunţă că, pentru fanii dezamăgiţi de lipsa modului *Deathmatch*, problema îşi va găsi o soluţionare ulterioară, printr-un eventual patch. Jocul nici nu a apărut încă, iar producătorii deja se gândesc la patch-uri... Sună cunoscut. Ar trebui interzise prin lege, poate aşa s-ar mai gândi nenea producătorii să scoată pe piaţă un joc bun din... naştere.



EA va distribui HL2 şi CS: Source

Credeţi că nu aţi văzut bine? Credeţi că e doar o glumă stupidă? Ei bine, nu. În urmă cu patru luni, unul dintre cele mai productive parteneriate din istoria gaming-ului a luat sfârşit, odată cu ruperea relaţiilor (pe cale judecătorească) între producătorul (american) Valve şi distribuitorul (francez) Vivendi. În urma acestor evenimente, Valve a rămas cu o frumuşică licenţă sub braţ, pe care se pare ca au preluat-o nimeni alţii decât prietenii noştri de la EA. Colosul american a anunţat că, din această toamnă, va fi distribuitorul de drept al lui **Half Life 2** (versiunea X360), urmând ca pe viitor să publice şi un *Game of The Year Edition* de **HL2** pentru PC, ce va cuprinde jocul în sine, **Counter-Strike Source**, **Half-Life 2: Deathmatch** si **Half-Life: Source**. Pe viitor, cine ştie? **Half-Life** 2006... 2007... 2008...



Top US vânzări PC Games

Americanii par a fi ceva mai serioşi decât britanicii în ceea ce priveşte preferinţa lor pentru jocuri. De ceva timp în coace, există câteva titluri de renume care s-au făcut comode în topul vânzărilor de peste ocean şi, iată, parcă nu mai vor să plece de acolo. Iată cum arată cel mai nou Top Sales de la ei:

1. Battlefield 2–Electronic Arts
2. World Of Warcraft–VU Games
3. Half-Life 2–VU Games
4. Guild Wars–NCsoft
5. The Sims 2–Electronic Arts
6. The Sims 2: University–Electronic Arts
7. The Sims Deluxe–Electronic Arts
8. Roller Coaster Tycoon 3–Atari
9. The Sims: Unleashed –Electronic Arts
10. Nancy Drew: Secret Of The Old Clock–Her Interactive

World War II Combat: Road To Berlin

Groove Games anunţă **World War II Combat: Road to Berlin**, un First Person Shooter bazat pe engine-ul Unreal. Producătorii, Direct Action Games, se laudă că jocul se va găsi pe rafturile magazinelor undeva pe la sfârşitul lui Septembrie 2005, deci fiţi pe fază, daca iubiţi subiectul celui de-al Doilea Război Mondial. Product Page-ul jocului este deja online la http://www.groovegames.com/Games/WWIIcombat/, cu toate ca screenshot-urile nu pot fi vizualizate decât în thumbnails. În principiu, jocul tratează cursa nebună dintre Statele Unite şi URSS pentru înarmare şi pentru capturarea prototipurilor ştiinţifice nemţeşti - ce mai, Războiul Rece în toată splendoarea sa. Armele, se pare, au fost create studiind prototipurile originale ale acestora.

Battle for Middle-earth 2

Dintr-un comunicat de presă lansat nu de mult, aflăm că mult stimaţii băieţi de la EA şi-au propus să se apuce de un sequel la apreciatul lor joc de strategie. Multe detalii nu avem, însă din ceea ce ştim, se pare că EA a căzut la o înţelegere cu The Saul Zaentz Company conform căreia EA primeşte dreptul de a produce în viitor tot soiul de jocuri bazate pe cărţile lui Tolkien - mai mult decât atât, EA a făcut un acord separat care îi permite să producă şi jocuri bazate pe filmele celor de la New Line.

Godfather amânat!

Cu un motto cât toate zilele în frunte, "Launch in Fourth Fiscal Quarter Ensures Quality", EA a anunţat fără lacrimi de durere, amânarea lui **Godfather** până undeva în primul trimestru fiscal al lui 2006. Jocul trebuia să apară în această toamnă, astfel ca doritorii de mafie vor trebui să mai aştepte puţintel.

Nou MMO de la Microsoft Games

Bună dimineaţa. Numele meu este Microsoft Games şi sunt în căutarea unui nenea care să fie "experienced server architect to assist in creating a world-class massively multiplayer game". Pentru ce? Cum pentru ce, dom'le, iaca, vreau şi eu să mă lansez pe piaţă în industria asta înfloritoare a MMO-urilor... Chiar dacă Ensemble, producătorul răsunătoarei serii **Age of Empires**, îşi anunţase mai demult intenţia de a crea un MMO, nu a fost specificat încă drumul pe care acest MMO va păşi. Unele guri rele spun că jocul va urma trend-ul Blizzard şi va fi un MMORPG fantasy, în timp ce alţii susţin că va fi un MMO **Age of Empires**... În orice caz, această ofertă de muncă de pe site-ul oficial Ensemble vine să incite şi mai mult zvonul conform căruia acest MMO se apropie...

SEPTEMBRIE 2005 NR. 43/V

PREȚ ROL: 79,000 lei
RON: 7,90 LEI

1 CD-ROM GRATUIT

CD FORUM

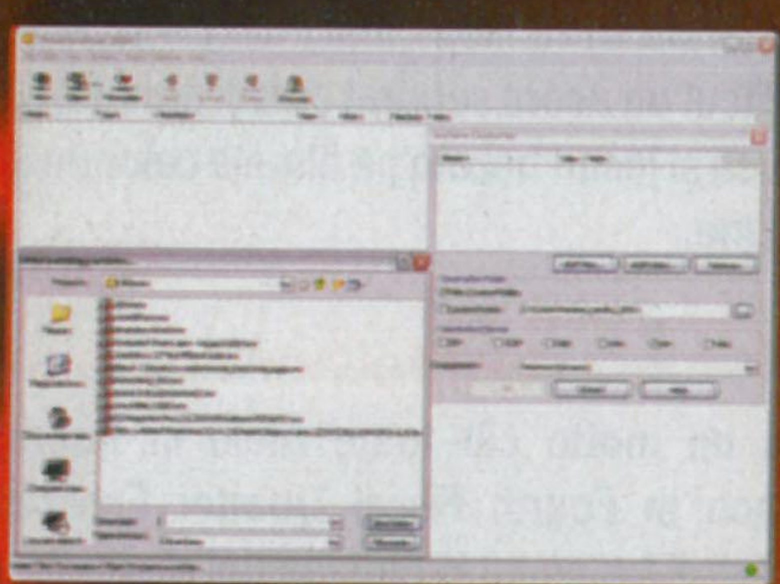
MAGAZIN MULTIMEDIA EDUCA

CALENDAR MAGIC

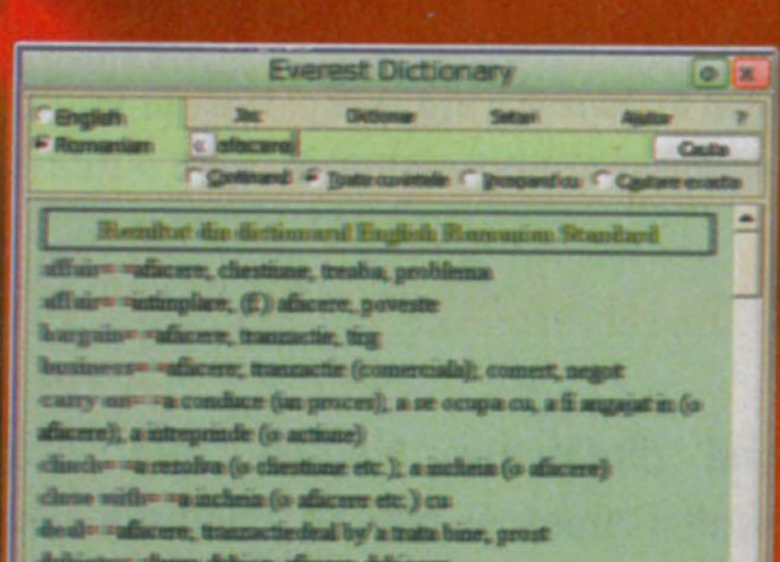
SOFTUL LUNII



Utilitate și stabilitate cu playerul **JetAudio**

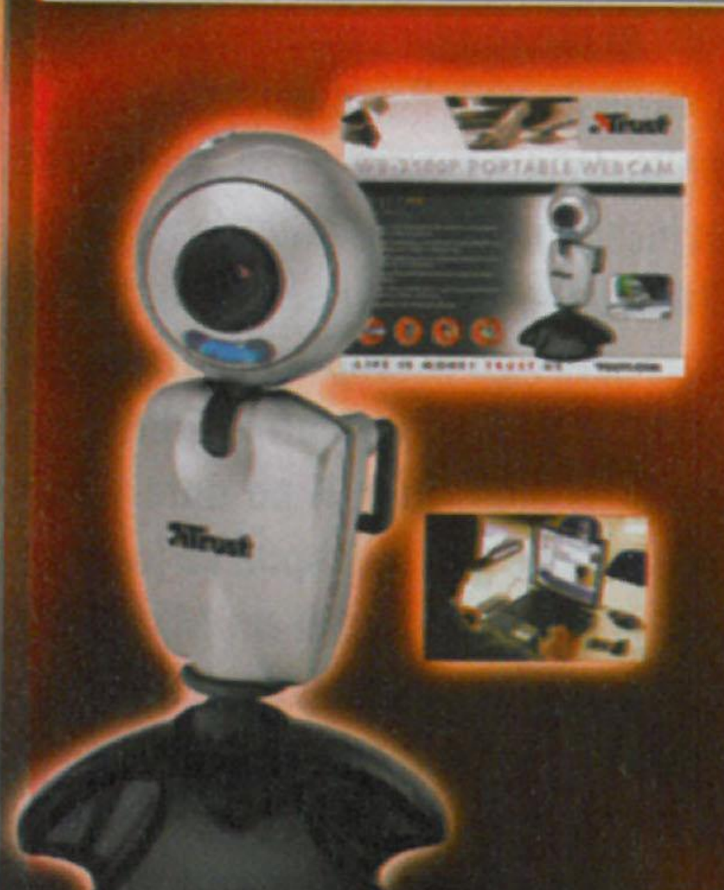


Arhivare rapidă și eficientă cu **Power Archiver 2004**



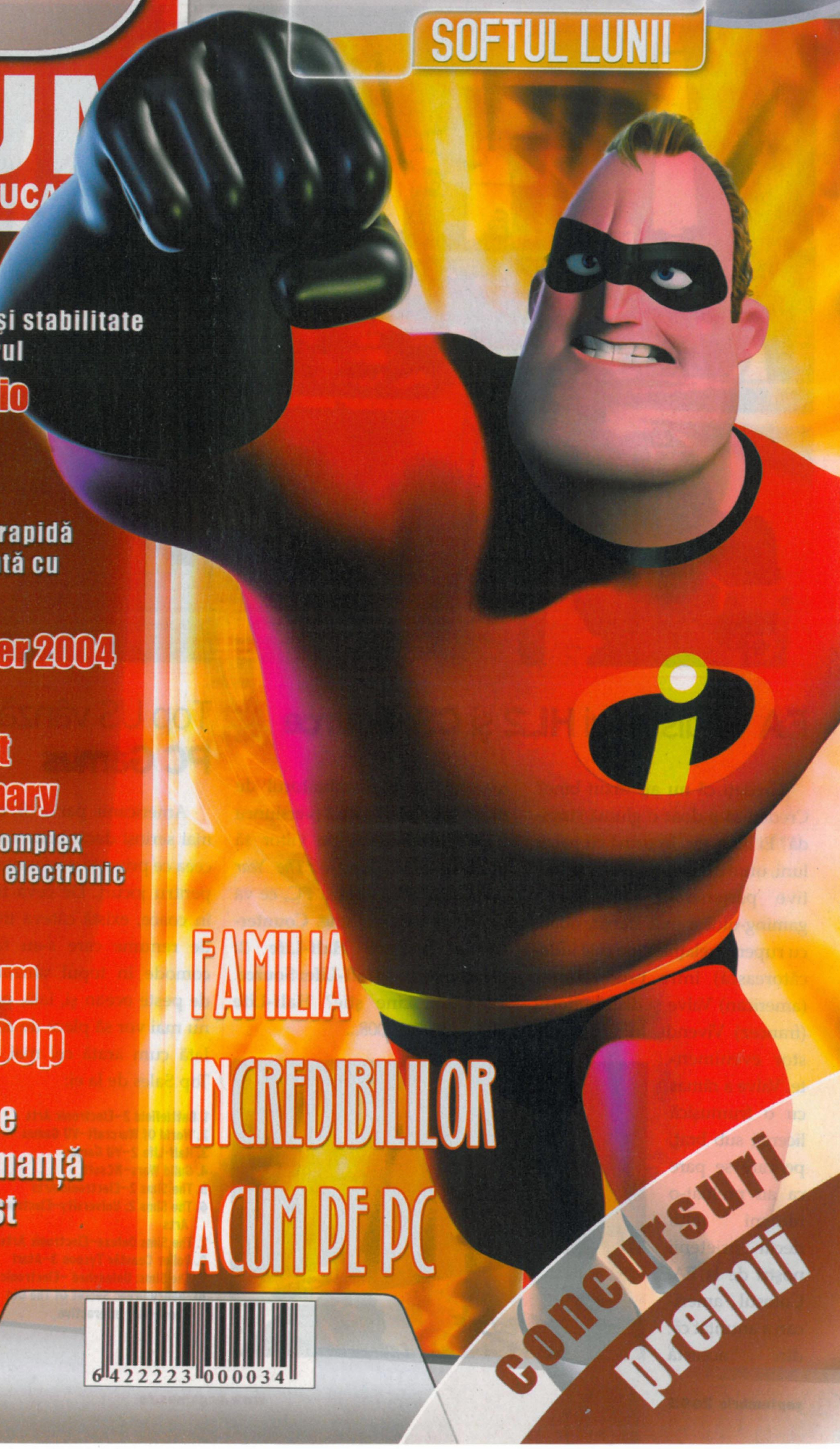
Everest Dictionary

Cel mai complex dicționar electronic gratuit



Webcam WB-3100p

Simplitate și performanță de la Trust



FAMILIA INCREDIBILILOR ACUM PE PC

concursuri premii

INTRĂ PE FORUM
WWW.CDFORUM.RO

6 422223 000034

Toshiba
HD-DVD la o capacitate sporită

Compania elveţiană Clariant International AG şi Toshiba Corp. au dezvoltat împreună o nouă materie primă necesară pentru fabricarea discurilor HD-DVD dual-layer, capabile să stocheze până la 30GB de date. HD-DVD este unul dintre cele două formate care reprezintă următoarea generaţie menită să înlocuiască DVD-urile actuale. Celălalt format este Blue-ray Disc. Pe lângă dezvoltarea acestei substanţe noi, care este folosită pe fiecare strat de înregistrare, cele două companii au



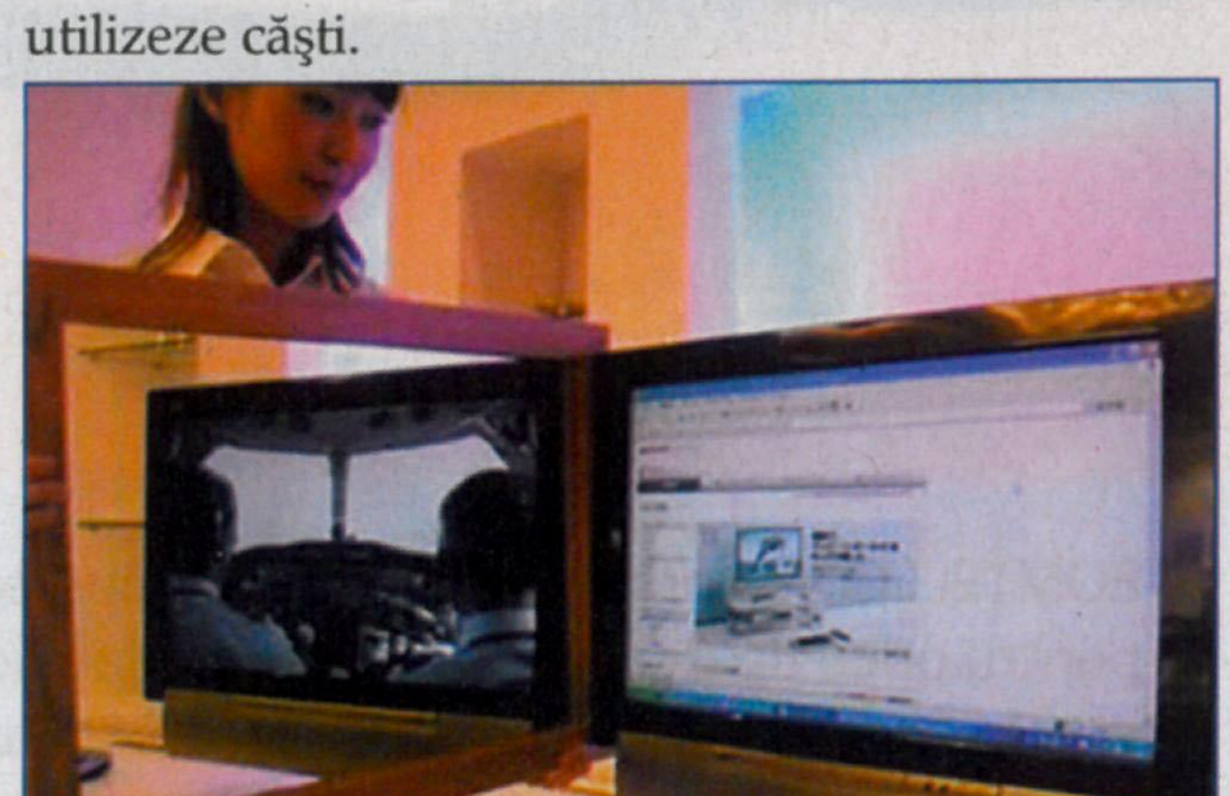
produs de asemenea discuri prototip dual-layer şi au verificat funcţionalitatea acestora. În prezent, cea mai mare capacitate a discurilor HD-DVD-R care a fost standardizată la 15GB. Cele două companii au propus deja discul dual-layer către comisia de standarde DVD Forum şi speră ca realizarea să fie acceptată până la sfârşitul anului. Mai există încă două alte formate care formează familia HD-DVD. Primul este formatul read-only HD-DVD-ROM care va fi folosit pentru conţinut preînregistrat, cum ar fi filmele, şi a fost deja standardizat la 15GB single-layer şi 30GB dual-layer. Al doilea este pentru moment o curiozitate: discul triple-layer de 45GB care se află în procesul de standardizare.

Microsoft
Windows Vista

Microsoft a lansat, aşa cum era aşteptat, versiunea Beta 1 a noului sistem de operare Windows Vista, cunoscut până acum sub numele de cod Longhorn. Nu a trebuit mult ca primele imagini cu Windows Vista să-şi facă apariţia şi pe Internet. Deocamdată, majoritatea utilizatorilor trebuie să se mulţumească doar cu acestea, pentru că versiunea Beta 1 este destinată unui număr limitat de testeri. La doar două zile de la apariţie versiunea Beta 1 a fost crack-uită şi distribuită pe întreg Internetul. Colac peste pupăză, deja au apărut şi primii viruşi pentru Vista "graţie" unui hacker australian. El a câştigat dubioasa distincţie de a scrie ce sunt consideraţi a fi primii viruşi pentru sistemul de operare Windows Vista. Scrişi în iulie, viruşii exploatează o nouă consolă de comenzi, denumită Monad, care este inclusă în codul beta al Windows Vista. La o zi după publicarea rapoartelor privind viruşii scrişi pentru consola Monad, Microsoft a confirmat că nu va include această funcţie în prima versiune a Windows Vista, ce va fi lansată în a doua jumătate a anului 2006.

Sharp
Două monitoare într-unul singur

Compania Sharp a găsit o metodă de a termina nesfârşitele dispute domestice legate de canalul TV care se vizionează în familie, fără a fi nevoie de un al doilea televizor. Sharp a dezvoltat un monitor LCD care afişează imagini total diferite pentru cei care îl vizionează din unghiuri diferite – din partea stângă sau din cea dreaptă. Unul dintre utilizatori poate utiliza ecranul ca monitor de calculator, în timp ce al doilea îl poate utiliza ca televizor, de exemplu. Monitorul poate fi utilizat şi pentru vizionarea în paralel a două posturi TV – unul de sport şi unul cu telenovele, să zicem. „Ecranul LCD cu două unghiuri de vizionare va intra în producţia de masă de curând şi va costa aproximativ de două ori mai mult decât un ecran obişnuit. Sharp va oferi produsul pe pieţele din întreaga lume, dar va furniza ecranul şi pentru alţi producători, pentru integrarea în diferite produse spre sfârşitul acestui an", a anunţat purtătorul de cuvânt al companiei, Miyuki Nakayama. Sharp spune că tehnologia oferă nenumărate posibilităţi. Aceasta ar putea fi utilizată în maşini, astfel încât şoferul să poată urmări o hartă în timp ce pasagerul se uită la un film. Unul dintre dezavantaje este faptul că imaginile se suprapun dacă utilizatorul se uită chiar din faţa monitorului, dintr-un unghi de 90 de grade. Un alt dezavantaj este că, la vizionarea simultană a două posturi TV, utilizatorii trebuie să utilizeze căşti.



Flamingo - distribuitor oficial Acer

Începând din luna august 2005 Flamingo International a devenit distribuitor oficial al produselor Acer, pe lângă contractele similare încheiate cu Hewlett-Packard, Fujitsu-Siemens Computers, IBM şi Olympus. Parteneriatul prevede comercializarea produselor ACER atât prin reţeaua de distribuţie Flamingo Distribution Center, cât şi în cea de retail. Astfel, Flamingo îşi măreşte portofoliul cu produse, iar Acer va avea acoperire la nivelul întregii ţări prin reţeaua de magazine şi parteneri FDC.

Intel se concentrează asupra chipset-urilor

Cererea peste aşteptări pentru PC-uri va determina Intel Corp. să se concentreze asupra segmentului high-end al pieţei de cipseturi încă de la sfârşitul acestui an. Bill Kircos, purtătorul de cuvânt al companiei, a infirmat zvonurile potrivit cărora Intel se va retrage de pe piaţa cipseturilor low-end, dar a precizat că Intel va acorda prioritate fabricării anumitor tipuri de cipseturi. El nu a precizat ce produse vor fi afectate de aceste ajustări, dar o sursă apropiată Intel a spus că această mutare va afecta diverse cipseturi pentru PC-uri low-end.

Western Digital cu garanţie mărită

Western Digital Corp. a mărit perioada de garanţie pentru unele din hard discurile sale standardizând perioada la 5 ani pentru drive-urile Enterprise şi 3 ani pentru drive-urile destinate computerelor desktop şi notebook-urilor. Înainte, unele din aceste garanţii erau valide doar pentru un an. Toate drive-urile comercializate prin distribuitorii autorizaţi WD şi fabricate sau cumpărate după data de 1 iunie intră în noua politica a firmei.

AMD creşte preţurile

AMD a anunţat ieri creşterea preţurilor la procesoarele din gama Opteron 1xx cu până la 91,6%, motivând acest gest prin adăugarea la aceste procesoare a suportului pentru memoria unbuffered ECC. După ce AMD a redus preţurile procesoarelor din mai multe game, inclusiv Opteron 2xx şi 8xx, Opteron 152 avea preţul de 417 dolari. Azi, acelaşi procesor costă 799 de dolari. Modelele 150 şi 148 au înregistrat salturi similare ale preţurilor: de la 278 la 367 de dolari (o creştere de 32%), respectiv de la 218 la 263 de dolari (o creştere de 20,6%). Preţul modelului 146 a crescut cu doar 2,8%, de la 178 la 183 de dolari.


O soluție
în spatele fiecărui click
ROMTELECOM
Să auzim de bine
ROMTELECOM conturează viitorul comunicațiilor de bandă largă, dezvoltând servicii inovatoare pentru orice tip de afacere, prin tehnologii de vârf. ROMTELECOM oferă servicii complete, la cele mai înalte standarde: iP FIX, ADSL Express, MetroNet, VPN și Security Link.

ROMTELECOM aduce noi servicii de date şi Internet

În acest an ROMTELECOM a lansat pe piaţa românească o nouă generaţie de servicii de date şi Internet.

iP FIX este un serviciu care oferă acces permanent la Internet, pe bază de abonament cu valoare lunară fixă, trafic nelimitat şi o viteză garantată, de la 64 kbps până la 2048 kbps. Este disponibil pe linie digitală de acces sau ISDN BRA şi oferit în trei variante: iP FIX Compact - destinat companiilor de mici dimensiuni, iP FIX Star - destinat companiilor mijlocii şi iP FIX Ultra - destinat companiilor medii şi mari. iP FIX permite realizarea a diferite aplicaţii ca server propriu de web sau de e-mail, telefonie IP, videotelefonie şi videoconferinţă.

Compania oferă deja, în primăvara acestui an, **ADSL Express**, un serviciu de acces Internet de bandă largă, de mare viteză, la un preţ fix, indiferent de traficul efectuat sau de timpul petrecut online. Acest serviciu a fost conceput pentru a răspunde exigenţelor de calitate şi performanţă ale firmelor şi este deja disponibil în Bucureşti şi marile oraşe din ţară.

MetroNET este un serviciu care oferă acces permanent la Internet şi la reţeaua metropolitană IP a ROMTELECOM, disponibil deocamdată în Bucureşti şi destinat marilor companii. Este oferit pe bază de abonament, cu valoare fixă în fiecare lună, indiferent de volumul de date efectuat şi trafic nelimitat. Utilizarea serviciului MetroNet conferă o eficienţă sporită, permiţând folosirea simultană a unei singure conexiuni pentru aplicaţii diferite (browsing, videoconferinţă download de fişiere etc.) .

ROMTELECOM mai oferă **VPN (reţele virtuale private),** un serviciu de transmisii de date, destinat clienţilor business, bazat pe tehnologie IP-MPLS, care permite transferul informaţiilor în deplină siguranţă, asigurând integritate, confidenţialitate şi performanţă. VPN permite implementarea de aplicaţii suplimentare precum: teleworking, videoconferinţă sau distribuţie acces Internet.

Din portofoliul ROMTELECOM de servicii de date şi Internet face parte şi **Security Link**. Security Link este o soluţie de transmisii de date de bandă largă pentru efectuarea unor copii de siguranţă ale informaţiilor foarte importante (back-up la distanţă) în vederea recuperării datelor, de tip disaster-recovery şi care funcţionează pe suport de fibră optică. Serviciul oferă o conexiune punct la punct de mare viteză, bandă garantată şi trafic nelimitat.

Cei interesaţi de noile oferte ROMTELECOM de servicii de date şi Internet pot scrie la adresa internet@romtelecom.ro sau, mai simplu, pot contacta direct reprezentanţii noştri de vânzări.

Cititorii întreabă...



... şuviţă verde răspunde!

*Aş vrea să aflu şi eu mai multe despre jocul **MU** şi despre, producător, Webzen, şi ce jocuri o să mai producă, precum noile şi vechile lui versiuni şi cum pot face rost de ele. Mulţumesc pentru înţelegere.*

Chinezu

Salut Chinezu,

Poţi să ne şi mulţumeşti pentru că am înţeles aşa un mail! Dragi cititori dornici de informaţii aşa vrea să vă atrag atenţia asupra unui lucru: dacă fac entorsă numai de la cititul şi decodatul scrisorilor voastre, cum vă aşteptaţi să mai şi răspund? Mai bine nu vă grăbiţi, nu vă stâlciţi limba maternă şi încercaţi să vă exprimaţi corect (nu suntem pe MIRC şi nici la concurs de limbaj 133t). Dar să revenim asupra lui MU Online, un MMORPG gratuit care se pare că reuşeşte încă să stârnească interesul. Ei lucrează la mai multe proiecte dintre care aş aminti doar de **Huxley**. Cei curioşi şi de celelalte jocuri în curs de dezvoltare sau deja apărute sunt invitaţi să viziteze adresa www.webzengames.com. În legătură cu noile versiuni ale jocului **MU Online**, tot aşa, cel mai bine e să vizitezi site-ul producătorului. Există totuşi o alternativă viabilă reprezentată de pagina de web www.linkmania.ro unde găseşti şi servere româneşti pentru acest MMORPG. În speranţa că data viitoare vei fi mai clar în mail te aşteptăm să ne mai scrii.



Salut!!!

Mă numesc Mihai şi sunt din Alba Iulia. Pot să spun că sunt un fan fidel al revistei voastre şi vă doresc mult succes în continuare!!! Aş dori să vă întreb câte ceva dacă se poate:

*1.Aş vrea să ştiu când mai apare un joc în genul lui **Commandos** sau **Desperados**, sau mă rog, ca **Robin Hood**?*

2.Citesc de mult timp revista voastră şi nu am văzut niciodată să daţi la vreun joc 100%. Se poate să mă fi înşelat?

*3.Când credeţi că apare **Mafia 2**?*

Mersi mult!!! Ţineţi-o tot aşa!!!

Pa

Salut Mihai, eu mă numesc şuviţă verde şi sunt din redacţia PC Games 4 Fun. Bineînţeles că ne poţi întreba câte ceva, şi dacă ai puţin noroc îţi mai şi răspundem. Piaţa RTT-urilor (aşa pentru cultura generală real time tactics) este închis pentru renovare. Cu alte cuvinte pe viitor nu sunt prevăzute prea multe jocuri aparţinând acestui gen. Aş putea aminti de **Desperados 2** dar nici de ele nu se ştiu încă prea multe. Fii răbdător, urmăreşte ştirile din revistă, respectiv avanpremierele şi vei afla dacă apare ceva la orizont care să-ţi placă şi ţie. Să continui veştile proaste, îmi pare rău că eu sunt acela de care afli, dar **Mafia 2** e mai mult un zvon decât un joc care va apărea. Dar îţi recomand un altul care-ţi merită atenţia şi anume **The Godfather**. S-ar putea să fie jocul care readuce o bucăţică din faima pierdută a celor de la EA. Dar din câte am observat eşti un tip perspicace: într-adevăr nu am dat punctaje de 100%. Când va apărea jocul perfect probabil vom da şi punctajul maxim... adică undeva pe data de 40 mai 2658 la ora 9 dimineaţa... m-am oferit încă de acum voluntar pentru a scrie articolul perfect despre jocul perfect. Lăsând gluma la o parte nu există joc care să merite 100%, nu există joc perfect (şi din simplul motiv pentru că sunt făuriţi de oameni, imperfecţi prin natura lor). Mersi pentru laude şi gândurile bune. Să auzim de bine!

Stimată redacţie PC Games 4 Fun,

Mă numesc Alexandru şi vă scriu pentru a doua oară nu pentru a vă felicita desigur – voi faceţi treabă bună, dar în ultima vreme aţi decăzut foarte mult. Cel mai nereuşit număr mi s-a părut numărul 58.A fost o mare prostie!!! Nu vă supăraţi, dar acest număr a fost un exemplu prost pentru numerele ce vor urma. Aţi analizat un număr mare de jocuri, dar nu aţi făcut nimic mai mult decât să parcurgeţi primele trei nivele după care aţi spus dacă vă place sau nu (în fraze foarte lungi apropo) ceea ce mi s-a părut foarte neînregulă. Am început să citesc revista asta acum un an, iar prima revistă a fost o surpriză plăcută, dar pe parcursul timpului am început să citesc numai câteva fraze, mă uitam pe nişte imagini şi băgam CD-ul pentru diverse programe soft şi atât. Mi-am dat seama cât aţi decăzut doar când am început să citesc ultimul număr şi îmi pare rău că nu v-am scris mai devreme ca să vă avertizez că cititorii fideli vor deveni infideli şi vor începe sa treacă spre partea întunecată a forţei (altfel cunoscuta sub forma unei reviste concurente) multe reviste vor fi aruncate în pivniţe prăfuite şi umede. NU uitaţi!!!! sfârşitul este aproape, luaţi măsuri de precauţie!!!

Al vostru, Alexandru

Asta mai îmi lipsea, după nenumărate scrisori cu greşeli gramaticale şi ortografice, după scrisori care prezintă diferite teorii de conspiraţie acum sunt anunţat că se apropie sfârşitul lumii. Ştiam eu că nu trebuia să deschid poşta! Lăsând gluma la o parte, ne bucurăm pentru scrisoarea ta Alexandru şi îţi respectăm critica adusă publicaţiei noastre. Se pare însă că eşti printre puţinii care văd un declin. Numărul 58 într-adevăr era concentrat asupra E3-ului, dar asta nu înseamnă că am neglijat testele. Fiecare test a fost făcut cum scrie la carte şi nu de mântuială cum încerci tu să insinuezi. Cititorii fideli sunt cu noi de 4-5 ani (sau chiar şi de mai puţin timp) şi ne încurajează – nici prin gând nu le-ar trece să cocheteze cu partea întunecată. Degeaba,



Poz(n)a lunii

Concursul cu poze şi pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câştigătorul din acest număr - Bogdan (Cluj-Napoca) - sunt invitaţi să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. Dragă Bogdane, pentru imaginea haioasă îţi vom acorda numărul pe octombrie/2005 al revistei noastre!

Răspundeţi la întrebări şi expediaţi talonul până la 10 octombrie

DESPRE TINE

Nume/Prenume: ......
Adresa: Localitatea ...... Jud. ...... Str. ...... Nr. ......
Bl. ...... Ap. ...... Cod poştal: ...... Telefon/Mobil: ...... Data/luna/anul naşterii: ..../..../....
E-mail ......
Specificaţi numărul membrilor familiei: ...... Venit/lună ...... Studii ......

CHESTIONAR PC Games 5 Fun septembrie/2005

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?
☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ţi-au plăcut mai mult?
......

3. Care articol(e) din acest număr ţi-au displăcut?
......

4. Ce sugestii ai?
......

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM/DVD?
......

6. Aş dori ca următoarele informaţii să fie adăugate testelor şi avan-premierelor:
......

7. Ce teme ai prefera să întâlneşti mai des în PC Games 4 Fun?
......

HARDWARE

8. Ce calculator foloseşti? (specifică marca, modelul, procesorul şi viteza în MHz)
......

9. Mă interesează următoarele componente:
......

CD

10. Ce sugestii ai?
......

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):
......

FLASH

12. Se găseşte PC Games 4 Fun la chioşcul tău preferat?
☐ Da.
☐ Da, dar sunt puţine exemplare.
☐ Nu.

13. Cât eşti dispus să plăteşti pentru un joc de top original al cărui conţinut nu depăşeşte dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?
☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:
1. ......
2. ......
3. ......
4. ......
5. ......

15. Emisiunea TV preferată
......

16. Ce posturi de radio asculţi mai des?
1. ......
2. ......
3. ......

17. Ce reviste citeşti cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?
1. ......
2. ......
3. ......

18. Ce cotidiene citeşti cel mai des?
☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Naţional ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?
☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pt. TV

20. Ai cumpăra o ediţia specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?
☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îţi doreşti mai multe niveluri şi Mod-uri?
1. ......
2. ......
3. ......

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare
......

23. Pasiunea mea este
......

24. Formaţia muzicală preferată/cântăreţul preferat
......

TALON DE ABONAMENT

ABONAMENT PC Games cu 2CD	☐ 3 luni - 249.000 / 24,90 lei	☐ 6 luni - 497.000 /49,70 lei	☐ 12 luni - 895.000 / 89,50 lei
ABONAMENT PC Games cu DVD	☐ 3 luni - 321.000 / 32,10 lei	☐ 6 luni - 642.000 / 64,20 lei	☐ 12 luni - 1.161.000 / 116,10 lei

Decupează talonul din revistă şi trimite-l într-un plic pe adresa redacţiei PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, judeţul Bihor.

Preţul abonamentului în sumă de ...... l-am achitat cu mandat nr. ...... pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 410326 ORADEA, judeţul Bihor.

Semnătura

sunt Jedi care înţeleg că partea întunecată a Forţei nu le oferă nimic. Nu vreau să intru aici în discuţii despre fanii unei publicaţii şi fanii altei publicaţii, nu am de gând să decid care e mai bună, care e mai stilată sau să comentez atitudinea cititorilor faţă de ei. Fiecare cu stilul lui! Şi tocmai aşla e bine, deoarece astfel toată lumea găseşte ce caută – începând de la puştanii de la 12 ani şi terminând cu seniorii gaming-ului. Rezerv însă dreptul de a aminti un lucru: majoritatea textelor din revista noastră se adresează cititorilor cu o anumită experienţă în domeniul jocurilor PC şi face apel şi la nivelul lor de cultură generală (cea mai bine se observă la stilul umoristic). Nu cred ca revista să ajungă în locuri sumbre descrise de tine (deşi tot ce e posibil). Noi încercăm însă să aducem ceva nou şi mai bun număr de număr, bazându-ne şi pe ajutorul vostru. Din această cauză vă aşteptăm în continuare criticile şi observaţiile. Te mai aşteptăm să ne scrii, Alexandru.



ABSOLUT NOU! JAVA GAME ZONE

COMANZI la 1290 ASTFEL :

1. Trimite prin SMS codul ales (ex: GM601081) la 1290
2. Urmeaza instructiunile primite prin SMS
3. Salveaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau
4. Conecteaza-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveza pur si simplu soneria/imaginea color in mobilul tau

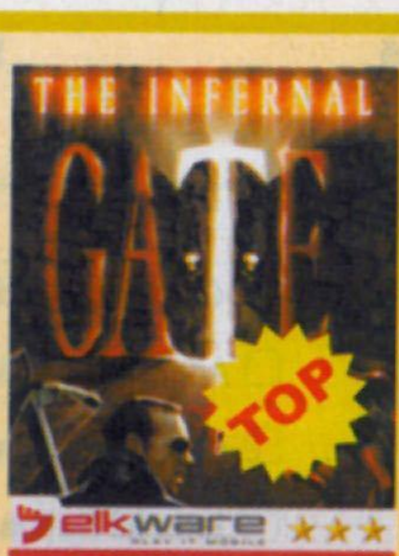
*Pentru a putea comanda imagini color, sonerii polifonice, efecte sonore sau jocuri java este necesara activarea (gratuita) a serviciului WAP/GPRS la Connex *222 sau Orange la 411, servicii disponibile numai pentru abonatii Connex si Orange + cartele Orange PrePay (activare la nr. 200)
Pentru jocurile java este necesar sa trimiteti 3 SMS-uri/comanda. In functie de traficul din retea livrarea unei comenzi dureaza pana in 5 minute, iar in cazurile fortuite cateva ore.

Pretul unui SMS 1.10 USD +TVA Informatii 021-2125579 ORAR luni-vineri 10-18



GM601067

Telefoane Compatibile
Nokia 3100 3200 3300 3510i 3520 3530 3560 3586i 3595 3600 3650 3660 5100 6100 6200 6220 6230 6260 6600 6610 6620 6630 6670 6800 6810 6820 7200
7210 7250 7250i 7600 7610 7650 8910i NGage
Siemens CX65 CX66 M65 M66 S55 S56 S57 SL55 SL56
Motorola C370 C450 C550 C650 C651 E380 V180 V220 V300 V400 V500 V600
Sharp GX10 GX10i Sagem myV55 myV65 myV75
SonyEricsson F500i K500 K700i T610 T616 T618 T630 T637 V800 Z1010 Z500 Z600
Panasonic X700



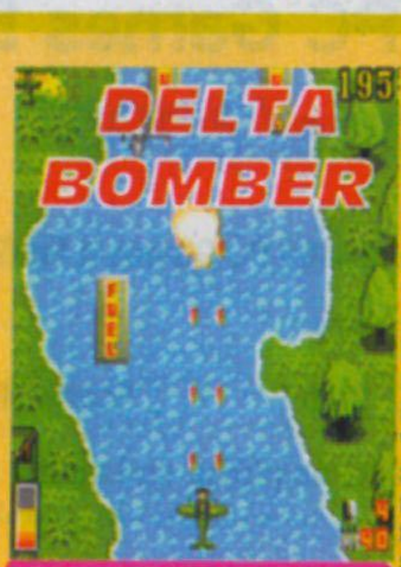
GM601024

Telefoane Compatibile
Nokia 3100 3200 3300 3510i 3520 3530 3560 3586i 3595 3600 3650 3660 5100 6100 6200 6220 6230 6260 6600 6610 6620 6630 6670 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7600 7610 7650 8910i NGage
Motorola A1000
SonyErisson K700i Z1010
Panasonic X700



GM601084

Telefoane Compatibile
Nokia 3100 3200 3220 3300 3510i 3520 3530 3560 3586i 3595 3600 3650 3660 5100 5140 6100 6200 6230 6260 6600 6610 6620 6630 6670 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250i 7600 7610 7650 8910i NGage
Siemens C65 C66 CV65 CX65 CX66 CX70 M55 M56 M65 M66 MC60 S55 S56 S57 S65 S66 SK65 SL55 SL56 SL65 SL66 SX1
Motorola A1000 A830 A835 C370 C450 C550 C650 C651 C975 C980 E1000 E380 V180 V220 V300 V400 V500 V525 V600 V975 V980 I710 i860
Samsung D500 E100 E105 E300 E330 E600 E630 E800 P400 E510 S300 S307 X100 X105 X460 X600 Z100 Z105 Z107
Sharp GX10 GX10i GX15 GX20 GX20 GX22 GX25 GX30
Sagem myV55 myV65 myV75
SonyEricsson F500i K500 K508i K700 P800 P808 P900 S700i S710a T610 T616 T618 T630 T637 V800 Z1010 Z500 Z600
LG u8110 u8120 u8130 u8138
Panasonic EBX400 X60 X700 X701
Alcatel 556 557 565 756



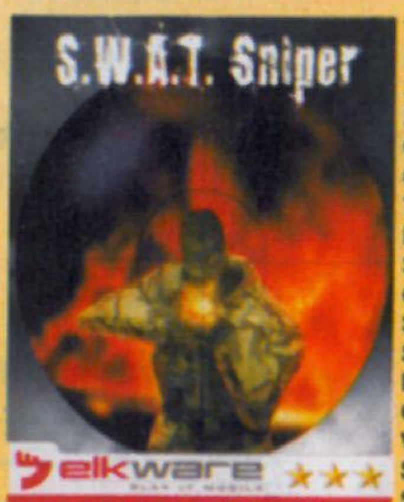
GM601010

TELEFOANE COMPATIBILE:
Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, NGage
Siemens 2128, 3118, C55, C56, C60, C61, CT56, M46, M50, M55, M56, MC60, MT50, S55, S56, S57, SL55, SL56
Mitirola V300, V400, V500, V525, V600
Samsung C100, E100, E700, S300, S307, X100, X400, X600, Z100
Sharp GX10, GX10i
SonyEricsson T610, T616, T618, Z600



GM601008

Telefoane Compatibile
Nokia 3410 3570 3590 3650 6310 6310i 7650
Siemens 2128 3118 C55 C56 CT56 M46 M50 MT50
Motorola V60i V66i
SonyEricsson P800 P808 T610 T616 T618 Z600



GM601036

Telefoane Compatibile
Nokia 3100 3200 3220 3300 3510i 3520 3530 3560 3586i 3595 3600 3650 3660 5100 6100 6200 6220 6260 6600 6610 6620 6630 6670 6800 6810 6820 7210
7250 7250i 76007610 7650 8910i NGage
Siemens C65 C66 CV65 CX65 CX66 CX70 M65 M66 S55 S56 S57 S65 S66 SK65 SL55 SL56 SL65 SL66
Motorola A1000 A830 A835 A925 C650 C975 C980 Z1000 V180 V220 V300 V400 V500 V525 V600 i860
Sharp GX10 GX10i
SonyEricsson K700i P800 P900 V800 Z1010
LG u8110 u8120 u8130 u8138



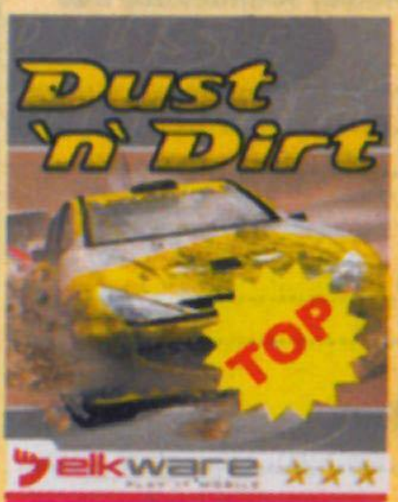
GM601053

Telefoane Compatibile
Nokia 3100 3200 3300 3510i 3520 3530 3560 3586i 3595 3600 3650 5100 6100 6200 6220 6230 6260 6600 6610 6620 6630 6670 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250i 7600 7610 7650 8910i NGage
Siemens C65 C66 CV65
Motorola C370 C450 C550 C650 C651 E380 V180 V220 V300 V400 V500 V525 V600
Sharp GX10 GX10i
Sagem myV55 myV65 myV75
SonyEricsson F500i K500 K700i V800 Z1010 Z500
Panasonic X700



GM601038

Telefoane Compatibile
Nokia 3100 3200 3300 3510i 3520 3530 3560 3586i 3595 3650 5100 5140 6100 6200 6220 6610 6800 6810 7200 7210 7250 7650 8910i
Siemens C60 C61 M55 M56 MC60 S55 S56 S57 SL55 SL56
Sharp GX10i GX20 GX22



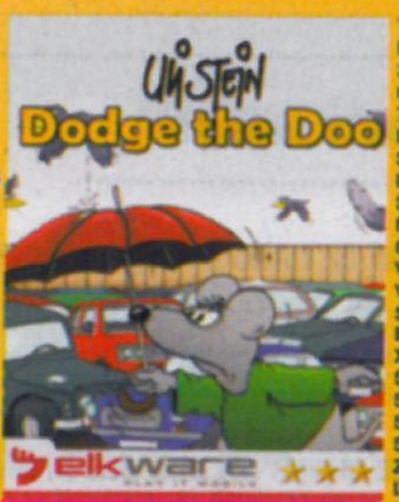
GM601016

Telefoane Compatibile
Nokia 3600 3650 3660 6260 6600 6620 6630 6670 7610 7650 NGage
Panasonic X700



GM601088

Telefoane Compatibile
Nokia 3100 3200 3220 3300 3510i 3520 3560 3586i 3595 3600 3650 3660 5100 5140 6100 6200 6220 6230 6260 6600 6610 6620 6630 6670 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250i 7600 7610 7650 8910i NGage
Siemens A60 A65 C60 C61 C65 C66 CV65 CX65 CX66 CX70 M55 M56 M65 M66 MC60 S55 S56 S57 S65 S66 SK65 SL55 SL56
Motorola A1000 A830 A835 A925 C370 C450 C550 C650 C975 C980 E1000 E380 V180 V220 V300 V400 V500 V525 V600 V975 V980 i860
Samsung D410 D415 E100 E105 E330 E600 E630 E800 E820 P400 P510 X100 X105 X460 X600 Z100 Z105 Z107 Z110
Sharp GX10 GX10i GX15 GX20 GX25 GX30
Sagem myV55 myV65 myV75 myX5-2
SonyEricsson F500i K500 K700i P800 P808 P900 S700i S710a T610 T616 T618 T630 T637 V800 Z1010 Z500 Z600
LG u8110 u8120 u8130 u8138
Panasonic X700
Nec e228 e313 e338 e616



GM601010

Telefoane Compatibile
Nokia 3100 3200 3220 3300 3510i 3595 3600 3650 3660 5100 5140 61006200 6220 6230 6260 6600 6610 6620 6630 6670 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250i 7600 7610 7650 8910i NGage
Siemens C65 C66 CV65 CX65 CX66 CX70 M55 M56 M65 M66 MC60 S55 S56 S57 S65 S66 SK65 SL55 SL56 SX1
Motorola A1000 A925 C370 C450 C550 C650 C651 C975 C980 E380 E398 E680 V180 V220 V3 V300 V400 V500 V525 V550 V600 V80 V975 V980 I710 i860
Samsung E100 E105 E300 E330 E600 E630 E800 E810 E820 P400 E510 S300 S307 X105 X460 z110
Sharp GX10 GX10i GX20 GX22 GX25 GX30
Sagem myV65 myX5-2
SonyEricsson F500i K500 K700i P900 S700i S710a T610 T616 T618 T630 T637 V800 Z1010 Z500 Z600
LG u8110 u8120 u8130 u8138
Panasonic X700 X701
Alcatel 735i
NEC e228 e313 e338 e616



GM601010

Telefoane Compatibile
Nokia 3310 3330 3510i 3650 3660 5100 6100 6200 6220 6600 6610 6800 6810 7200 7210 7250 7550 8910i NGage
Siemens S55 SL55
Motorola C370 C450 C550 E380
Sharp GX10 GX10i

Nume/Prenume:

Adresa: Localitatea Jud. Str. Nr.

Bl. Ap. Cod poştal:

Telefon/Mobil: Data/luna/anul naşterii: / /

E-mail:

Specificaţi numărul membrilor familiei: Venit/lună


Eu AM tot ce e:
- mai frumos,
- mai stabil,
- mai bun.
Citesc:
ştii ce cumperi
MyHARDWARE
SEPTEMBRIE
ISSN: 1841-3889
www.MyH.ro
RON: 6,9/ROL: 69,000 lei
Nr. 3 2005/I
CD inclus
7 PLĂCI DE BAZĂ CU NFORCE4
pentru procesorul tău AMD!
COOLER MASTER Hyper6+
Racire de 15cm pentru procesor!
Power Color X850XT Platinum Edition
Cea mai rapida placa grafica AGP 8X
15 CAMERE WEB
ALEGE-ŢI UNA!
Sony VAIO şi HP Compaq
Doua laptop-uri de top
de sunet: tutorial video!
DVD-RW sau CD-RW?
Nr. 3 / Septembrie 2005
MyHARDWARE
ştii ce cumperi
Drivere
Firmware
Utilitare
Special
MyPrezentăm



Producător: Lionhead Studios Publisher: Electronic Arts Gen: Strategie Termen: trim III 2005

MEGA INTERVIU

Black & White 2

La începutul lunii august, am avut deosebita plăcere să-l deranjăm de la lucru pe Peter Molyneux - tata **Populous**-ului, al **Dungeon Keeper**-ului şi-al lui **Black & White** (printre multe, multe altele...), **şi să aflăm o mulţime de amănunte despre cel mai promiţător proiect Lionhead, aşteptat pentru la toamnă!**

PCG: *Pe scurt, cum se prezintă jocul, pentru cei (trei-patru) nefamiliarizaţi cu ideea lui Black & White?*

Peter Molyneux: Conceptul **Black & White** îţi oferă libertatea să fii exact aşa cum îţi doreşti. Eşti trimis în lume ca un zeu cu puteri absolute asupra supuşilor tăi. Ai nevoie de credinţa lor, iar pentru asta poţi fi un zeu bun, milostiv, sau unul crunt, de temut. În plus, ai şi o creatură care este prezenţa ta fizică în lume şi care îţi este loială în totalitate. Ea îţi va urma exemplul şi se va comporta cu bunătate, dacă eşti un zeu amiabil sau, dimpotrivă, dacă eşti unul malefic, şi creatura va fi dată naibii. În primul **Black & White**, omuleţii tăi erau foarte inocenţi şi încrezători. Dar când revii în lumea lui **Black & White 2**, vei descoperi că aceştia au devenit mai pragmatici şi au descoperit arta războiului. Aşa încât întrebarea cu care te confrunţi în **Black & White 2** este: vei fi Zeul Păcii sau Zeul Războiului?

PCG: *De ce aţi ales să populaţi acest nou Eden cu civilizaţii bine cunoscute, precum grecii, aztecii sau japonezii, în locul unora pur fictive?*

Peter Molyneux: E mult mai uşor să fundăm lumea lui **Black & White 2** pe ceva familiar atât nouă, cât şi jucătorilor noştri. Toată lumea cunoaşte cruzimea aztecilor sau faptul că grecii erau mai ezoterici – prea multă fantezie nu e totdeauna un lucru bun în lumea jocurilor.

PCG: *Ce e mai important în Black & White 2: să fii un zeu bun sau rău, să-ţi giugiuleşti creatura, sau v-aţi concentrat mai mult asupra gameplay-ului pur strategic?*

Peter Molyneux: În **Black & White 2**, jucătorul trebuie să aleagă în primul rând dacă vrea să joace un god-game (adică să clădească oraşe maiestuoase, să aibă grijă de omuleţii lui şi să-i atragă şi pe ceilalţi locuitori ai lumii) sau dacă preferă să construiască armate vaste şi să-şi sfărâme rivalii cu forţa brută. Poţi petrece cât timp vrei cu giugiuleala creaturii, însă jucătorul trebuie să facă această alegere fundamentală.

PCG: *Atunci când vom înclina spre bine sau spre rău (conştient sau nu), ce fel de impact vor avea acţiunile noastre asupra lumii jocului, de data asta?*

Peter Molyneux: Vei fi uimit să vezi cât de diferită e lumea unui jucător bun, faţă de cea a unui jucător malefic. Absolut totul (şi vreau să zic totul) din lume, de la vegetaţie, la clădiri, cerul, apa, omuleţii şi creatura ta, până şi muzica şi mâna ta se vor schimba.

PCG: *Cât de frecvent îţi poţi schimba orientarea? De pildă, poţi începe jocul ca un zeu binevoitor, să devii pe parcurs un drac împieliţat, iar spre final să străluceşti încă o dată de bunătate?*

Peter Molyneux: Orientarea nu ţi-o alegi la începutul lui **Black & White 2**; îl joci aşa cum îţi place. Deci, dacă vrei să fii o divinitate malefică şi să-ţi torturezi omuleţii, iar apoi să te răzgândeşti, n-ai decât! Jocul şi povestea se vor schimba, pentru a reflecta ce fel de jucător eşti; prin urmare da – îţi poţi schimba orientarea ori de câte ori doreşti, pur şi simplu jucându-l.



PCG: *Recent aţi prezentat câteva vrăji în acţiune, şi par să difere întrucâtva de cele vechi. Cum le vom învăţa sau folosi, şi în ce măsură ne vor influenţa ele orientarea?*

Peter Molyneux: Într-adevăr, vrăjile diferă puţin acum, în sensul că poţi fie să le "torni", fie să le "arunci", iar fizica este şi ea mult îmbunătăţită. Dacă arunci un

Fireball şi omori o grămadă de omuleţi, acesta va fi considerat drept un act malefic; la fel cum stropirea cu apă a recoltelor îţi va afecta imaginea într-un mod pozitiv. De asemenea, trebuie precizat că folosim în continuare aceeaşi [Mouse] Gesture Technology.

PCG: *Dar miracolele epice, cum vor fi integrate în joc? Ne-ar face plăcere să aflăm mai multe despre cutremure şi erupţiile vulcanice, ca să nu mai pomenesc de acea Sirenă îmbietoare!*

Peter Molyneux: Miracolele epice necesită foarte multă putere, aşa încât ai nevoie de mulţi omuleţi care să creadă în tine. Pe de altă parte, ele sunt un mod ideal de rezolvare a unei bătălii, un fel de "soluţie finală", să zic aşa.

PCG: *Cu cât de multă putere arcană şi militară îţi poţi investi creatura?*

Peter Molyneux: Creatura e incomparabil mai inteligentă şi, deci, o poţi învăţa mult mai multe lucruri; iar felul în care i le transmiţi este mult mai sensibil. De exemplu, îi poţi indica acum acţiunea pentru care o pedepseşti sau o răsplăteşti. Dacă o alinţi şi o răsfeţi, va fi ca un căţeluş Labrador jucăuş, dar dacă o abuzezi mereu şi o storci de vlagă, va deveni un adevărat Rottweiler turbat.



...ŞI DE LA PRIMĂRIE, IACA, tacticoasă, vine vaca...

PCG: *Până la ce nivel pot fi controlate armatele, cum se prezintă arsenalul şi ce-i aşa deosebit în privinţa asediilor din **Black & White 2**?*

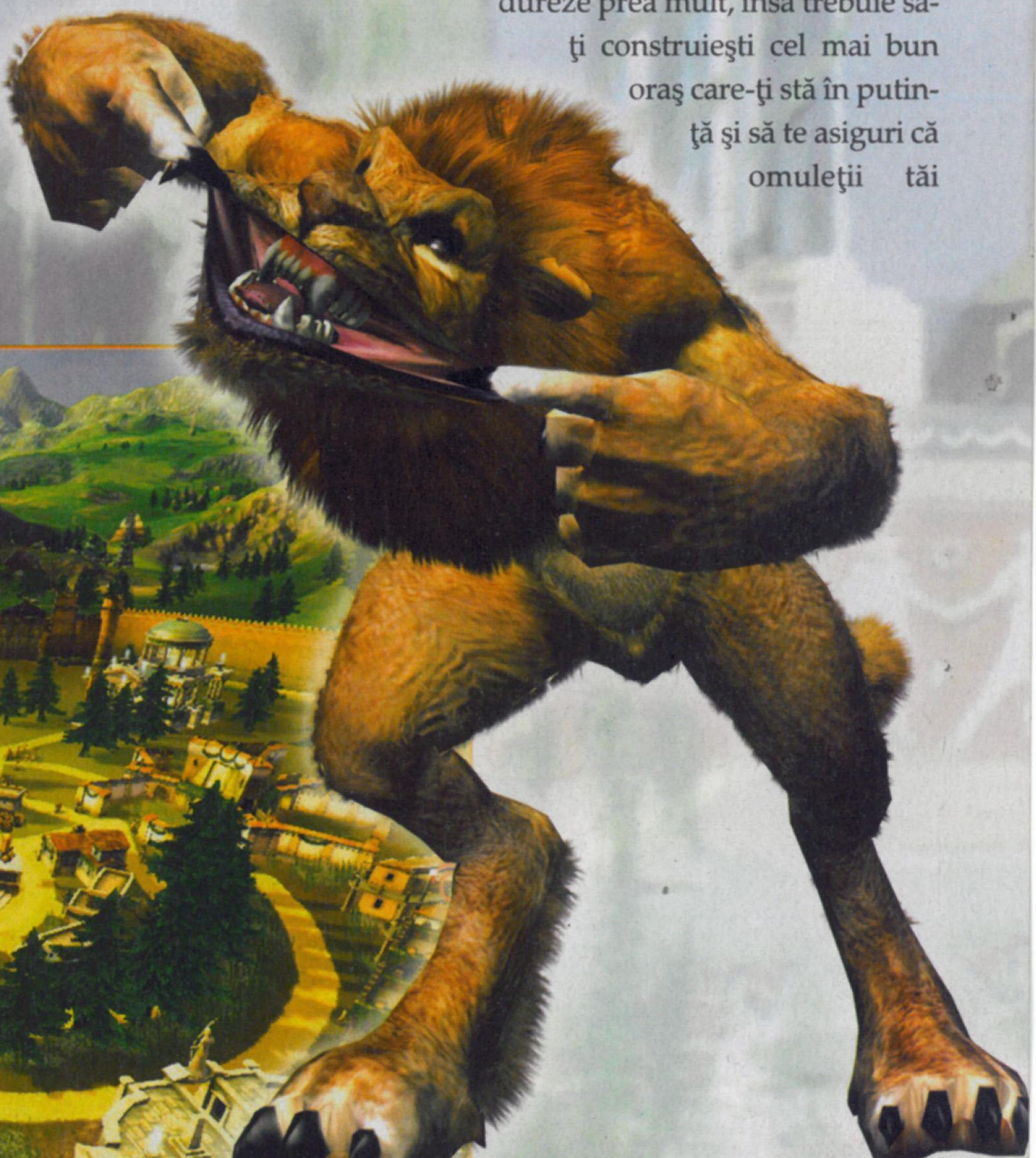
Peter Molyneux: Armatele le controlezi direct, cu ajutorul unor steaguri pe care le iei şi le plasezi acolo unde vrei să meargă trupele sau, totodată, poţi grupa mai multe armate, legându-le steagurile. Fiecare unitate din armată este născută într-una din aşezările tribului tău, e un individ unic, având propriul său nume şi probabil chiar o familie. Fiecare soldat are un nume, fiecare soldat e unic. Eroii vor începe să se remarce, iar pe măsură ce armata devine mai bună, după fiecare bătălie, armurile şi armele lor se vor îmbunătăţi, de asemenea. Mulţumită fizicii implementate în joc, un zid de piatră nu va putea fi dărâmat de arcaşi, deci va trebui să găseşti în permanenţă noi strategii şi să experimentezi cu gameplay-ul.

PCG: *Pe timp de pace, la ce-ţi vor folosi puterile divine, când va veni vorba de clădirea oraşului, adunarea resurselor sau de rugăciunile, antrenamentele şi... err... copulaţia omuleţilor?*

Peter Molyneux: Pacea, în **Black & White 2**, s-ar putea să nu dureze prea mult, însă trebuie să-ţi construieşti cel mai bun oraş care-ţi stă în putinţă şi să te asiguri că omuleţii tăi



ORAŞ ÎN PLINĂ GLORIE. Lasă că îl rezolv eu în circa cinci minute...






STAI NEMIŞCAT, AMICE, ai ceva între dinţi...

GRĂDINA ZOOLOGICĂ tocmai şi-a deschis porţile...

sunt cât se poate de fericiţi. Un zeu bun va avea grijă de supuşii săi şi le va împlini orice dorinţă.

PCG: *Modul în care îţi aranjezi oraşul are cu adevărat vreo importanţă, strategic vorbind? Sau va fi doar o altă treabă divină cu care te vei putea destinde, după ce vei termina de curăţat drajeurile rămase în urma creaturii?*

Peter Molyneux: Ca orice alt lucru din **Black & White 2**, tu decizi şi felul în care să-ţi dispui aşezarea. Un oraş bine proiectat şi spaţios va însemna cetăţeni fericiţi şi va putea atrage alte triburi, al căror zeu nu e la fel de priceput în tainele "city planning"-ului. Dar, deşi e un semn bun când alte triburi cer să locuiască în oraşul tău, pot apărea probleme de genul supra-populării sau al mahalalelor, dacă nu eşti atent. Cât despre creatura ta, o poţi învăţa să-şi facă treaba şi altundeva – cum ar fi pe ogoare, unde va fi chiar benefică.

PCG: *Odată cu concentrarea atenţiei asupra oraşelor şi armatelor, ne putem aştepta ca aceste creaturi să fie puţin mai descurcăreţe?*

Peter Molyneux: Da, aşa cum am precizat deja, creatura e mult mai inteligentă şi e capabilă să lucreze de una singură. De fapt, va figura chiar şi în ediţia 2006 a "Guinness Book of Records", drept cea mai inteligentă Creatură dintr-un joc video!

PCG: *Snopirea în bătaie a creaturii era, sincer să fiu, una dintre cele mai satisfăcătoare îndeletniciri din primul **Black & White**. Ce posibilităţi de interacţiune cu creatura vom avea acum?*

Peter Molyneux: Metoda asta era atât de eficientă în prima parte, încât nu i-am adus cine ştie ce modificări. În schimb, avem acum un sistem care îţi permite să-i arăţi acţiunea pentru care o pedepseşti sau o răsplăteşti. În jocul anterior, era uneori confuz pentru creatură, şi de-asta unele dintre ele au devenit oarecum disfuncţionale!

PCG: *Dacă tot veni vorba, care sunt creaturile din **Black & White 2** pe care le vom controla, sau împotriva cărora vom lupta, şi de ce au fost abandonate câteva dintre vechile favorite?*

Peter Molyneux: De data asta, vei avea de ales între patru creaturi: maimuţa, leul, lupul şi vaca – ne-am decis astfel pentru că, în jocul original, cu toate că porneai doar cu trei, îţi puteai schimba creatura pe parcurs. Totuşi, am remarcat că foarte puţini jucători mai renunţau la prima lor creatură, odată ce se ataşau în aşa o măsură de ea. De aceea, ne-am străduit să refacem creaturile originale într-un mod mult mai special, şi am reuşit.

PCG: *Campania e structurată similar celei din prima parte? Eventual ceva mai lungă...?*

Peter Molyneux: Avem acum de două ori mai multe tărâmuri decât în jocul original, scopul fiecăruia fiind acela de a converti toţi locuitorii insulei să creadă în tine, fie prin mijloace paşnice, fie războinice. **Black & White 2** e un joc mult mai lung decât era primul **Black & White**.

PCG: *Cât de diverse vor fi aceste insule?*

Peter Molyneux: Fiecare tărâm diferă mult în privinţa climei, a fertilităţii şi a peisajului de ansamblu; şi, desigur, fiecare tărâm va veni cu nişte provocări unice.

PCG: *La nivelul interfeţei, ce schimbări aţi adus? Vom putea folosi tastatura ca o alternativă la Mouse Gestures?*

Peter Molyneux: **Black & White 2** poate fi jucat doar cu mouse-ul, dacă vrei. Jocul îl controlezi prin intermediul mâinii tale divine: dacă vezi ceva şi îl poţi atinge, înseamnă că îl poţi şi folosi. Am inclus mai multe funcţii în interfaţă, care îţi vor conferi noi puteri şi-ţi vor permi-

REFUGIUL FINAL al inamicilor, în faţa Vacii mele egocentriste...

TU CE VREI, bă?




te să interacţionezi cu lumea în moduri pe care nu le-ai mai întâlnit în nici un alt joc de până acum. Spre exemplu, poţi trage cerul ca să schimbi perioada zilei, lucru care, de ce să nu recunoaştem, oricărui zeu îi place să-l facă. Totodată, întreaga interfaţă poate fi personalizată; poţi atribui anumite funcţii tastelor şi desigur că poţi folosi tastatura pentru a juca, dacă preferi, însă nu te obligă nimeni!

PCG: *Cât despre noul engine grafic al jocului, care ar fi cele mai impresionante aspecte ale sale?*

Peter Molyneux: Totul, suntem de părere că este cel mai uimitor joc din punct de vedere vizual, la ora actuală. (...) Fiecare aspect prezintă îmbunătăţiri grafice imense, iar din punctul meu de vedere frumuseţea peisajelor şi creaturile sunt preferatele mele.

PCG: *Ce preţ a trebuit să plătiţi, ca developeri, pentru o realizare grafică atât de ambiţioasă? De pildă, câte unităţi vom avea ocazia să vedem pe ecran?*

Peter Molyneux: Dacă nu ţinteşti spre stele, n-ai cum să ajungi vreodată la ele. Vei putea vedea pe ecran câteva mii de unităţi simultan – am reuşit treaba asta!

PCG: *Dar pentru noi, muritorii de rând, ce implică toate astea la nivelul cerinţelor hardware?*

Peter Molyneux: Avem aceleaşi cerinţe ca şi alte jocuri contemporane, gen **Half-Life 2** sau **Doom 3**.

PCG: *V-aţi decis dacă (şi când) veţi adăuga un mod multiplayer, după lansarea versiunii iniţiale?*

Peter Molyneux: **Black & White 2** va fi lansat iniţial ca un joc singleplayer, întrucât ne-am străduit să oferim cea mai bună experienţă posibilă. Noi îl jucăm deja şi în multiplayer la firmă, pentru a testa jocul. Însă nu s-a luat încă nici o decizie în privinţa modului multiplayer.

PCG: *Ce aduce **Black & White 2**, dintre lucrurile pe care aţi fi vrut să le vedeţi şi în prima parte?*

Peter Molyneux: Primul lucru pe care l-am făcut, când am început să lucrăm la **Black & White 2**, a fost să vedem tot ceea ce a fost apreciat sau nu în jocul original. Am vrut totodată să evoluăm conceptul de **Black & White**, motiv pentru care i-am adăugat jocului acea parte de RTS. Şi am vrut să ne asigurăm că întreaga lume se schimbă, pentru a-ţi reflecta orientarea. Vei vedea acum că omuleţii şi creaturile au un AI mult mai avansat, deci micromanagementul e şi el de domeniul trecutului. Sătenii nu vor mai cere în permanenţă resurse, precum mâncare sau lemne, ci îi vor permite jucătorului să se bucure de toate celelalte noutăţi.

PCG: *Cât de departe de finalizare este jocul? Mai trebuie implementat ceva anume?*

Peter Molyneux: În momentul în care scriu asta, suntem la doar câteva ore de intrarea în Beta, acesta fiind şi motivul pentru care am întârziat puţin cu interviul!

PCG: *Ne puteţi spune, pe scurt, în ce stadiu se află şi celelalte proiecte **Lionhead – Fable** şi **The Movies**?*

Peter Molyneux: **Fable: The Lost Chapters** ar trebui să apară în septembrie. Eu zic că echipa a făcut o treabă foarte bună, controlul funcţionează de minune şi jocul arată splendid; ah, şi continutul e cu o treime mai mare! Cât despre **The Movies**, avansează şi el bine. Sperăm să îl lansăm în noiembrie şi, privind doar mulţimea de staruri şi de filme create până acum de echipă, sunt mai mult ca sigur că jocul va fi un adevărat câştigător.

PCG: *În afară de cele două, ce alte nebunii ne mai pregăteşte **Lionhead** pentru PC?*

Peter Molyneux: Păi cam tot timpul lucrăm de zor la câteva proiecte noi. Poate am devenit mai bătrân şi mai discret, dar chiar nu pot să dezvălui nimic în momentul de faţă. Credeţi-mă însă că avem nişte chestii năucitoare aici la Lionhead.

PCG: Mult noroc în cazul ăsta, şi mulţumiri îmbelşugate pentru interviu!

A CONSEMNAT
ŞERBAN STOKKER
serban@pcgames.ro

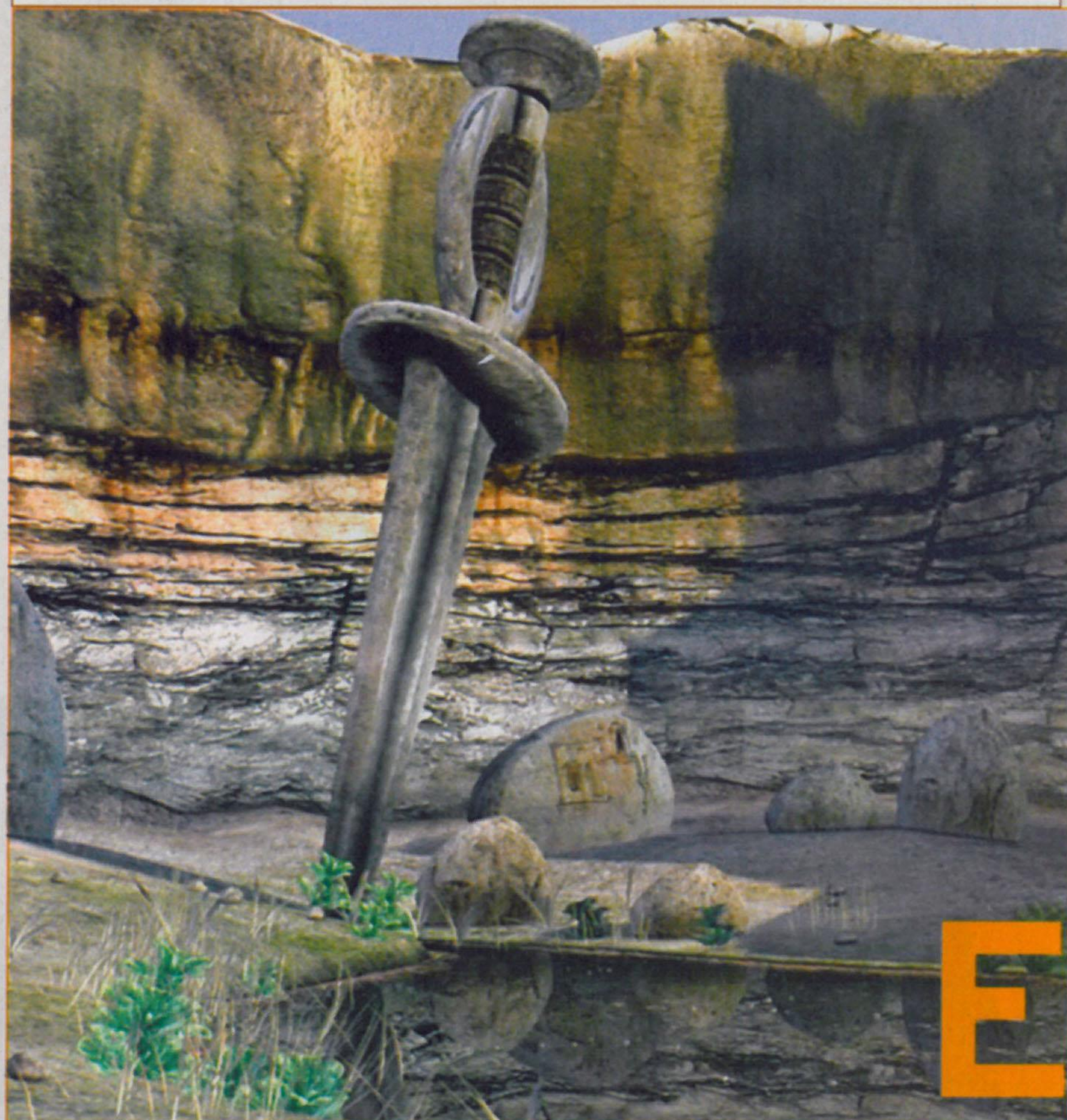








Producător: Cyan Worlds **Publisher:** Ubi Soft **Gen:** Adventure **Termen:** trim. III 2005





Myst V: End of Ages

Asta a fost oameni buni... **Ne-am tot jucat cu cărţile şi am explorat lumi fantastice cum nu credeam să întâlnim vreodată. Ne-am pus neuronii la bătaie şi ne-am cultivat spiritul de observaţie.** Acum însă urmează le grand final: a sosit sfârşitul erelor, **Myst** se termină.

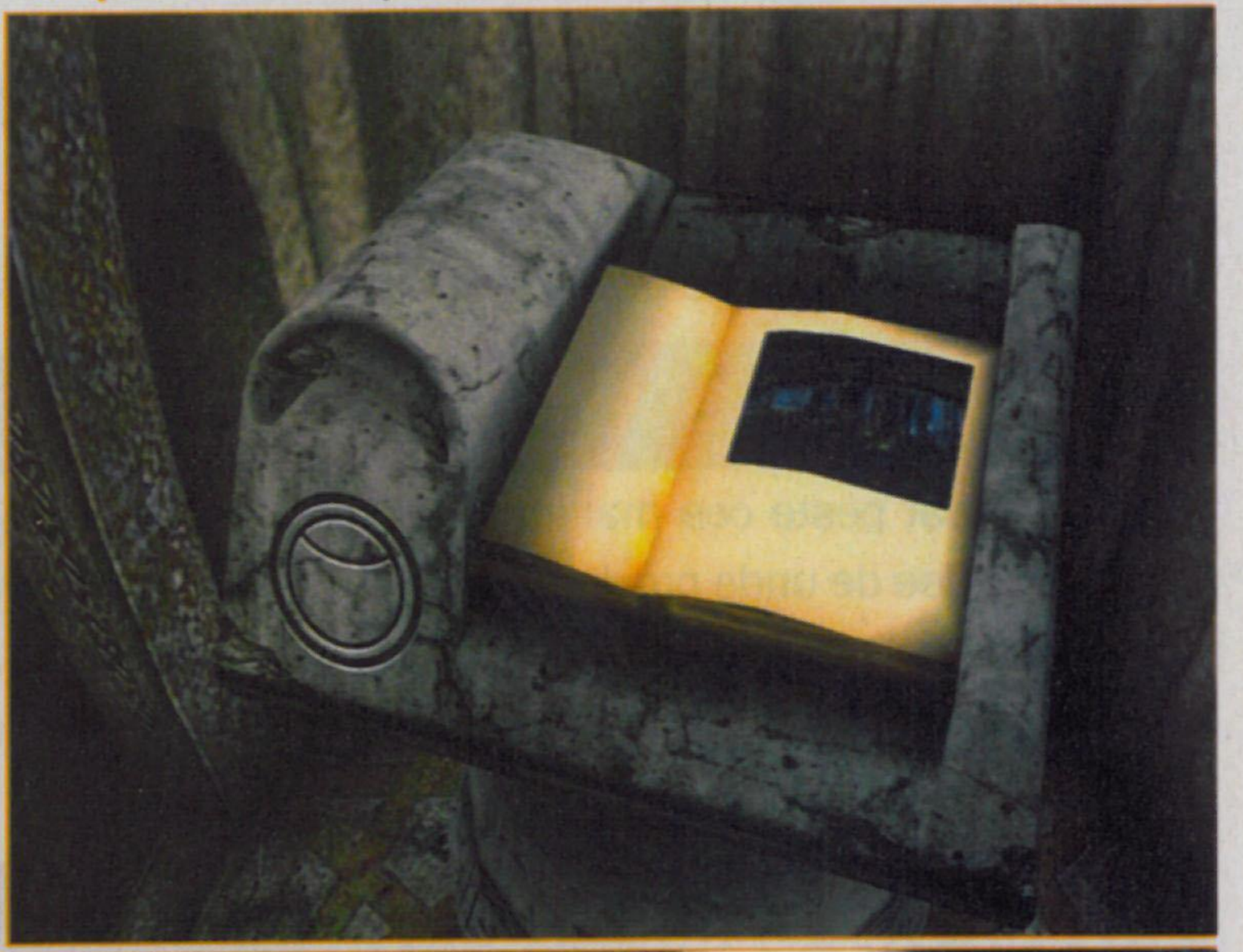
Anunţul, pentru unii mai trist, pentru alţii mai puţin trist, a fost făcut de Rand Miller co-creatorul celebrei serii, la E3-ul de anul acesta. După peste 10 ani de istorie, Atrus şi problemele sale familiale sunt pensionate într-un ultim episod care va aduce schimbări importante seriei (să nu vă aşteptaţi totuşi la răsturnări de situaţie în stilul lui Jerry Bruckheimer). Din câte a afirmat Miller, nu vor o retragere acompaniată de surle şi trâmbiţe, nu vor artificii şi scheme de marketing ieftine, ci vor să scoată un joc liniştit şi subtil realizat în stilul caracteristic întregii serii.



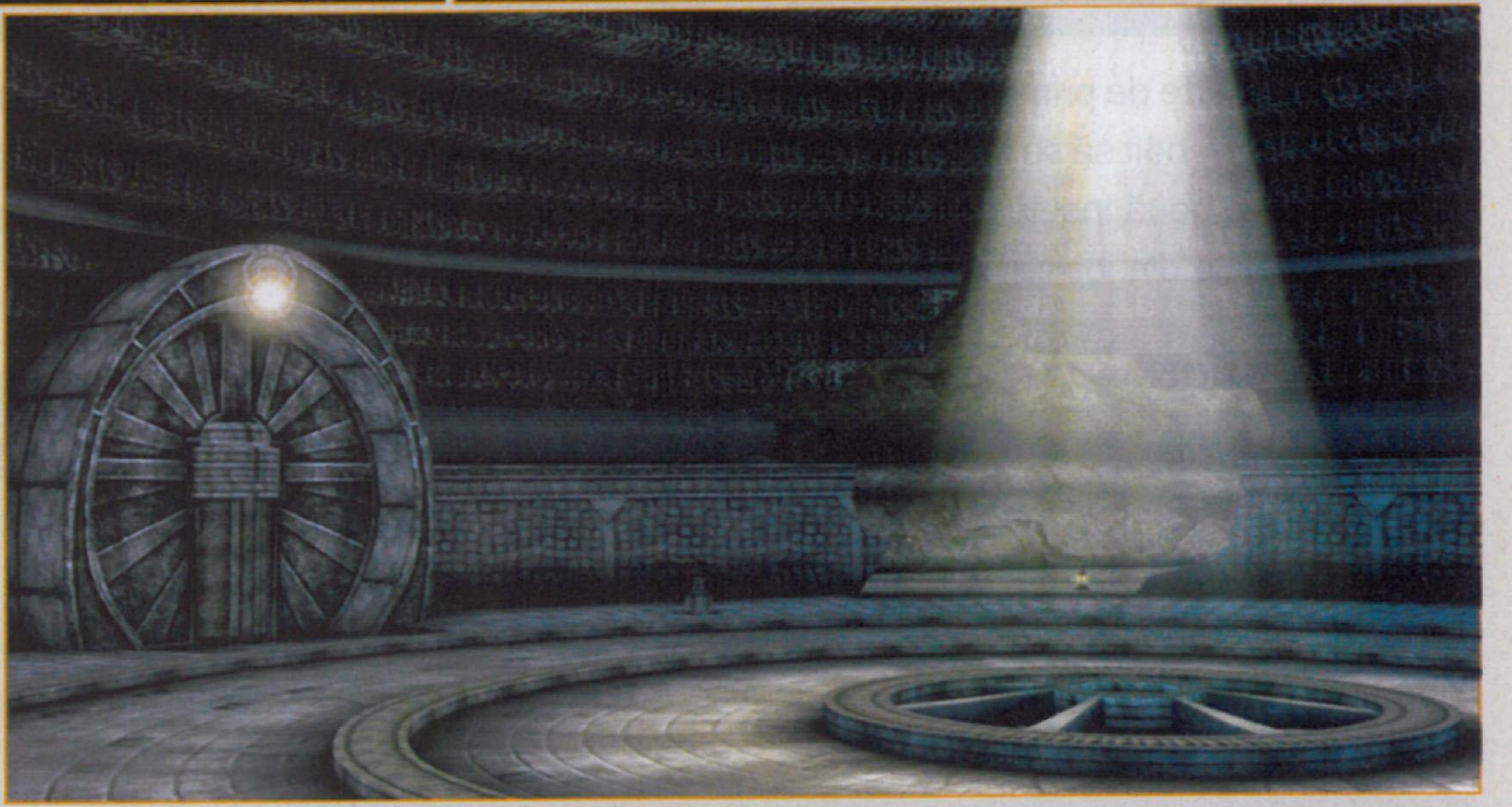
După ceva timp petrecut în compania versiunii preview, este evident că producătorii au adus, totuşi, nişte schimbări radicale ultimului episod. În primul şi-n primul rând, spre supărarea multora, trebuie să renunţăm la fundalurile foto-realiste şi la scenele intermediare sau secvenţele video in-game în care apăreau actori reali în carne şi oase. Deşi această tehnologie reprezenta una dintre cărţile de vizită ale seriei, producătorii au decis să renunţe la ele în favoarea unei lumi 3D construite în totalitate din poligoane. Se observă astfel apropierea (nu doar din punct de vedere tehnic) de **URU: Ages Beyond Myst**. Producătorii promiteau o adaptare uşoară şi o ridicare a calităţii grafice. Văzând versiunea preview, nu le-aş da perfectă dreptate, dar recunosc că şi aşa au reuşit să creeze o lume

CĂRŢILE ERELOR vor păstra un rol cheie şi în ultimul episod al seriei









FUNDALURILE RANDATE cu engine-ul jocului numai sunt la fel de frumoase precum cele foto-realiste

vizuală interesantă. Dar până şi designerii recunosc că au trebuit să facă anumite compromisuri la capitolul aspect vizual. Indiferent cât de bun ar fi engine-ul jocului şi cât de mult s-ar strădui graficienii, noua grafică în totalitate randată nu poate atinge nivelul de detalii văzut în episoadele anterioare. Însă, chiar dacă nu vor mai exista scene foto-realiste, programatorii promit o mişcare mai lină şi fără întreruperi.

Myst V reia firul povestirii tocmai de unde se terminase în **Myst IV: Revelation**, aducând în prim plan personajele deja bine cunoscute. Una dintre primele fiinţe cu care dai ochii este fiica lui Atrus, Yeesha, care apare schimbată faţă de cum am cunoscut-o. Producătorii au încercat să modifice, nu doar aspectul fizic, ci şi caracterul şi comportamentul unora dintre personajele deja bine cunoscute pentru a surprinde vechii jucători. Îşi vor face apariţia şi caractere noi printre care şi un înţelept D'ni pe nume Esher. Din cauza unor conflicte dintre el şi Yeesha – şi nu doar din cauza încăpăţânării lor – iar vei avea o groază de responsabilităţi pe umăr. Civilizaţia întregii lumi fantastice a ajuns la un punct de răscruce, şi întregul său viitor va depinde de acţiunile şi deciziile tale. Pentru ca personajele randate să pară mai reale, cei de la Cyan au folosit un echipament special de motion-capture pentru a capta mişcările feţei umane. Oricum de renunţarea la actorii reali cel mai mult s-a bucurat tocmai Miller nemaifiind nevoit să interpreteze rolul lui Atrus. N-a scăpat însă aşa de uşor, el fiind modelul de motion-capture pentru realizarea mimicii lui Esher. Crescând nivelul de zoom şi apropiindu-te de faţa lui Esher, se poate observa că animaţiile din **End of Ages** sunt mult mai detaliate decât ne-am aştepta de la un joc 3D de acest calibru.

Chiar dacă întregul joc a fost

NOILE PUZZLE-URI nu mai sunt la fel de grele şi nu toate sunt obligatorii



Istoria Myst-ului încă se scrie

Fără de a avea pretenția de a prezenta fiecare ediție a jocului, punctăm aici cele mai importante momente din istoria minunatei serii de jocuri de aventură. Cu mai multe detalii despre episoadele seriei revenim în cadrul testului din numărul următor.

Myst

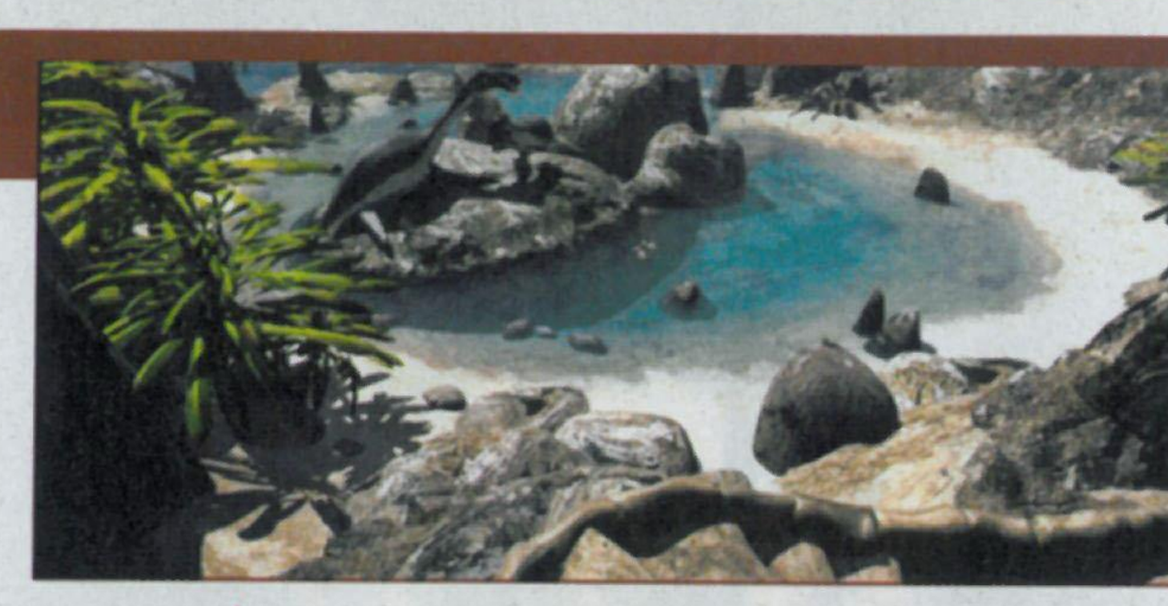
(1994) Cyan Worlds/Brøderbund Software



Tocmai ai dat peste cea mai interesantă și mai misterioasă carte a vieții tale denumită **Myst**. N-ai idee de unde provine, cine a scris-o sau cât de veche poate fi. Totuși, încumetându-te s-o citești afli de o lume insulară paradisiacă. Cartea se dovedește a fi mai mult decât o lectură plăcută - un pașaport către o lume imaginară.

Riven: The Sequel to Myst

(1997) Cyan Worlds/Brøderbund Software



Ai avut deja parte de prima ta aventură incredibilă și ai descoperit deja toate secretele insulei Myst. Ar fi trebuit să se termine... Totuși trebuie să te aventurezi din nou într-o lume necunoscută, pe o nouă insulă care așteaptă să fie explorată, Riven. Grafica este mult îmbunătățită, peisajele din joc tăindu-ți respirația.

Real MYST

(2000) Cyan Worlds/Matel Interactive



Remake-ul primului și originalului... Grație schimbului motorului grafic, producătorii au putut implementa alternanța noapte/zi și efectele de iluminare în timp real. Totuși, pentru ca afacerea să nu aibă iz de "vând castraveți grădinarului" producătorii au inclus și o eră nouă (cea de-a cincea) denumită Rime Age. Producătorii au mai inclus un final nou și au mai adăugat și un Director's Cut. Cut!

Myst III: Exile

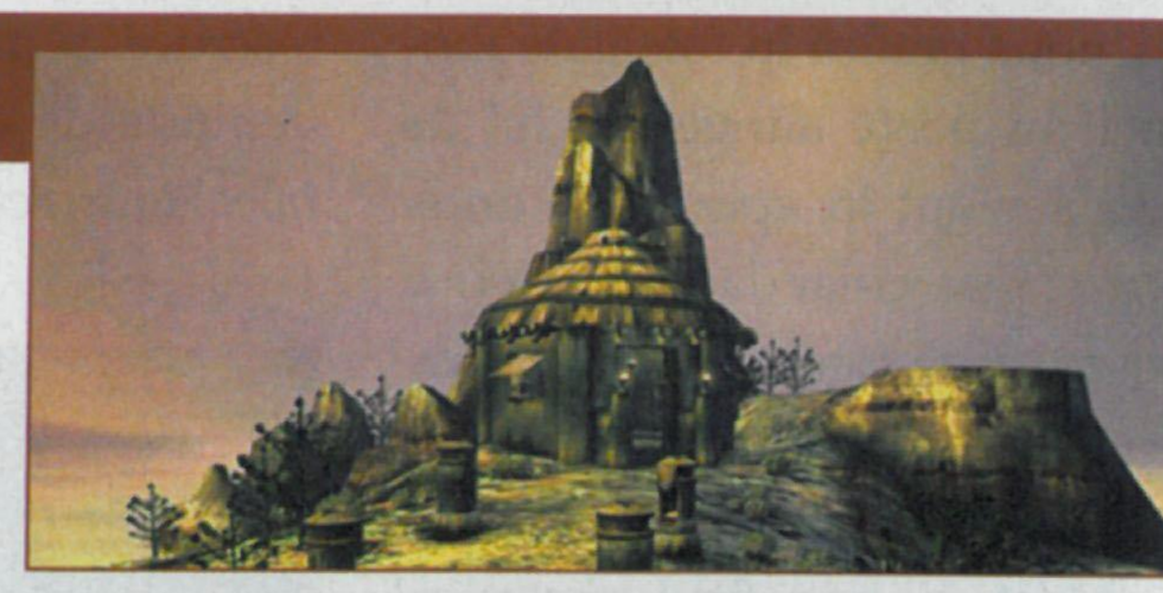
(2001) Presto Studios/Ubisoft



La 10 ani după cele întâmplate în Riven, Ubisoft ne-a invitat din nou în fascinanta lume **Myst** pentru a ne spune povestea lui Atrus, un om însetat de răzbunare. Rămânând fidel genului point and click, cu o interfață la fel de simplu de folosit, dar cu posibilitatea de scrolling de 360^{o}. Experiență de joc realistă într-un univers fantastic.

URU: Ages Beyond Myst

(2003) Cyan Worlds/Ubisoft



URU continuă saga lui D'ni, dar dintr-un punct anacronic privind celelalte episoade. În episoadele precedente ai avut treabă cu fiii lui Atrus ale căror acțiuni au contribuit la dispariția erelor D'ni. În **URU**, povestea gravitează în jurul lui Yessha, fata lui Atrus care te trimite într-o misiune legată de "the linking books".

Uru: The Path of the Shell

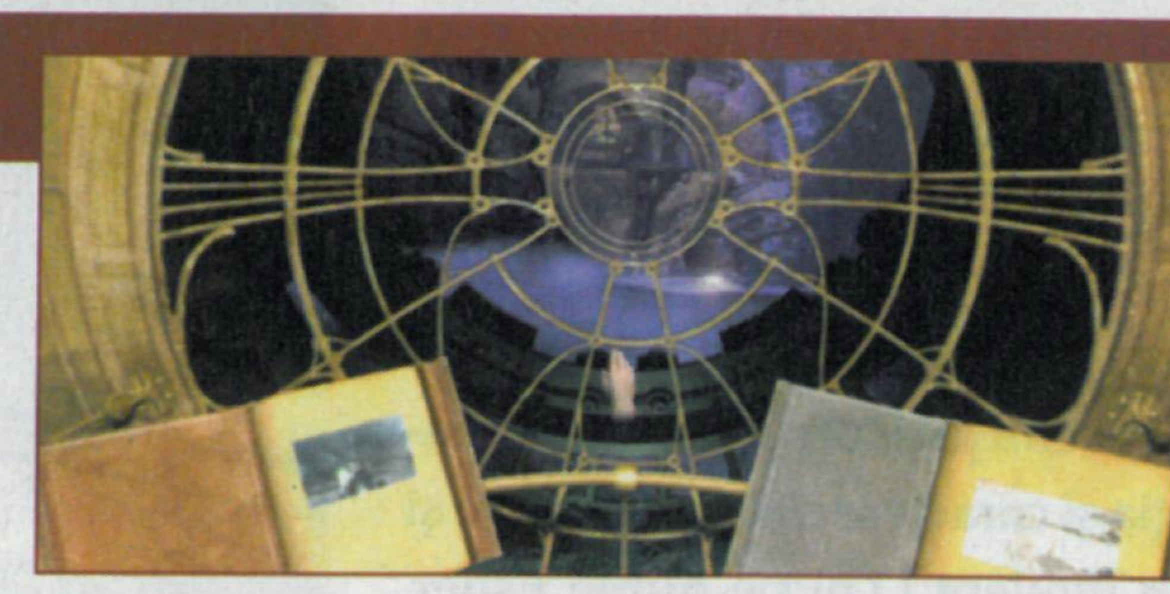
(2004) Cyan Worlds/Ubisoft



Acest al doilea add-on (primul putând fi descărcat gratuit de pe site-ul oficial) dezvăluie viitorul lui D'ni, pe parcursul încercărilor tale de a descoperi noi lumi. În afară de ere noi, add-on-ul s-a mândrit și cu noi opțiuni de personalizare a avatarului. Tot aici au încercat producătorii să implementeze abilitatea (și necesitatea) de a înota.

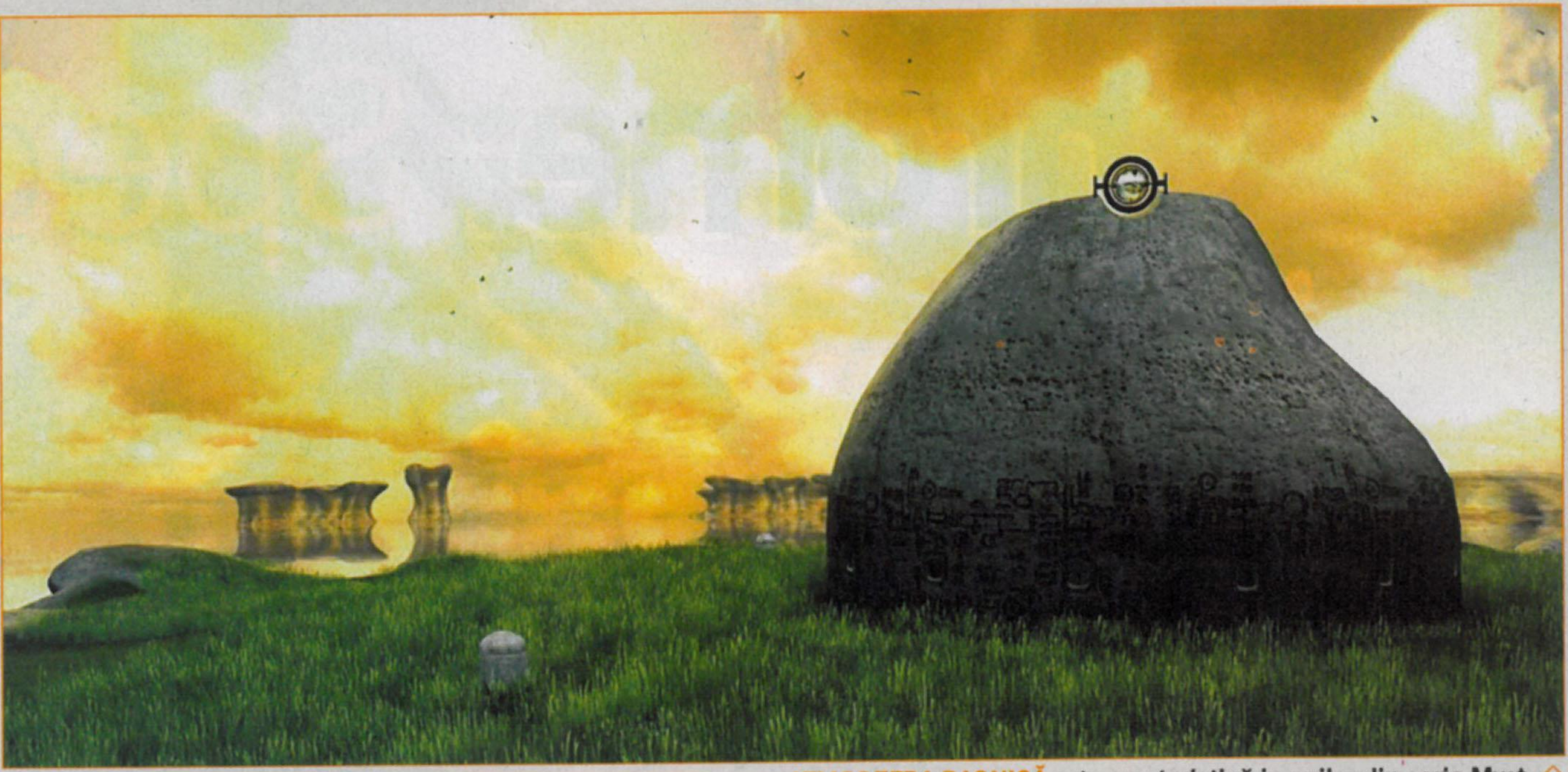
Myst IV: Revelation

(2004) Ubisoft Montreal/Ubisoft



Ultimul episod apărut al seriei ne dezvăluie soarta celor doi frați cunoscuți încă din prima parte: Sirrus și Achenar. Dispariția lui Yeesha nu face altceva decât să îngreuneze durerea simțită de Atrus pentru întemnițarea fiilor săi. Din nou e nevoie de ajutorul tău pentru a readuce pacea în această lume zbuciumată.

mutat în 3D, încă de la primii paşi, prin versiunea preview, a devenit evident faptul că **End of Ages** nu va suferi de aceleaşi probleme de control precum **Uru**. Producătorii au încercat să păstreze un control cât mai simplu posibil. Acesta va fi cunoscut pentru cei care deja au jucat episoadele anterioare. Spre mulţumirea celor care nu sunt prea împăcaţi cu sistemul point'n'click este prezent şi un alt sistem de control care, aidoma FPS-urilor, necesită folosirea atât a mouse-ului, cât şi a tastaturii. Totuşi, este mult mai comod de jucat în stilul point'n'click deoarece printr-un singur clic se poate ajunge în locul dorit.



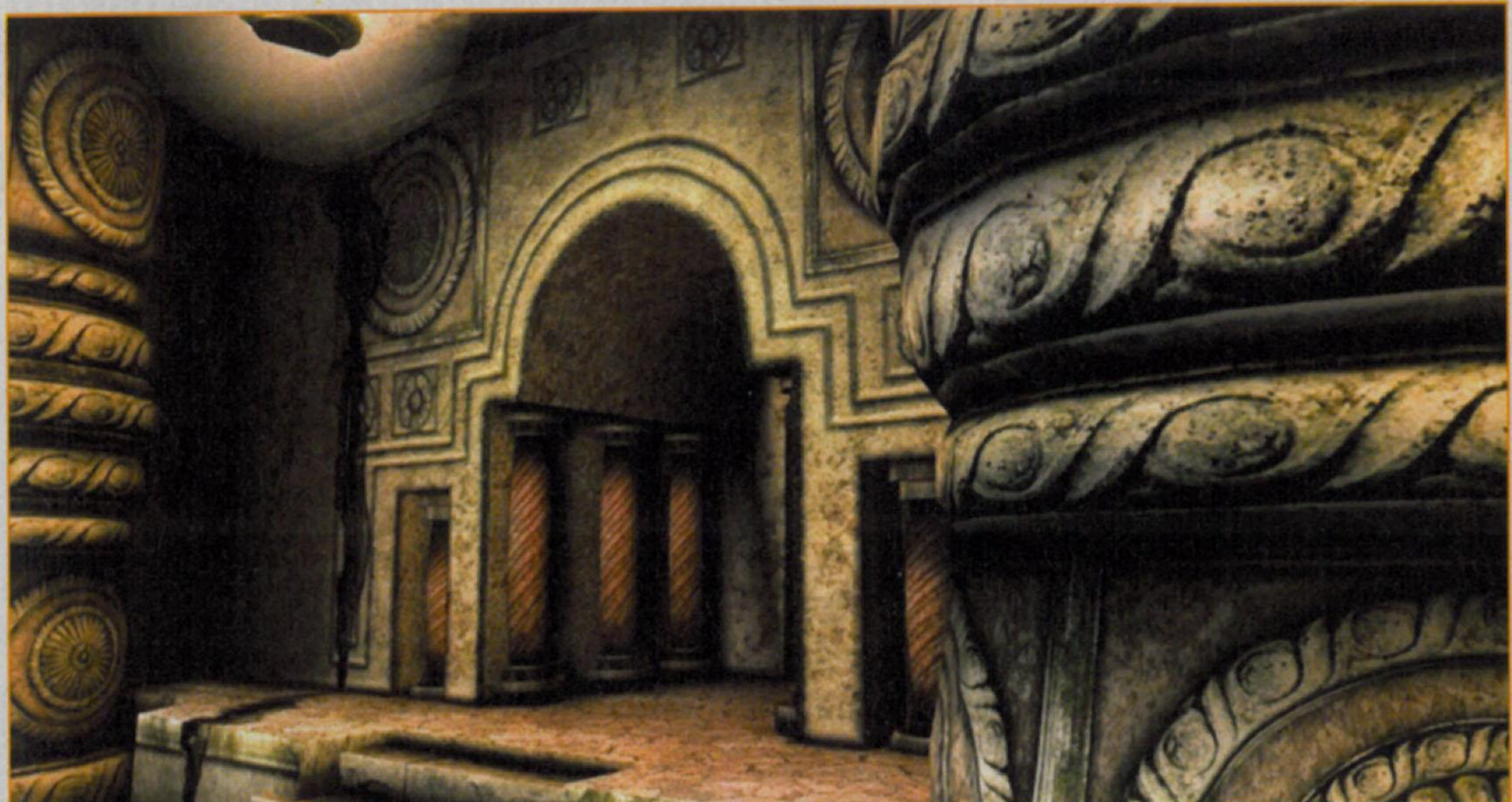
ATMOSEFRA PAŞNICĂ este carcteristică jocurilor din seria Myst

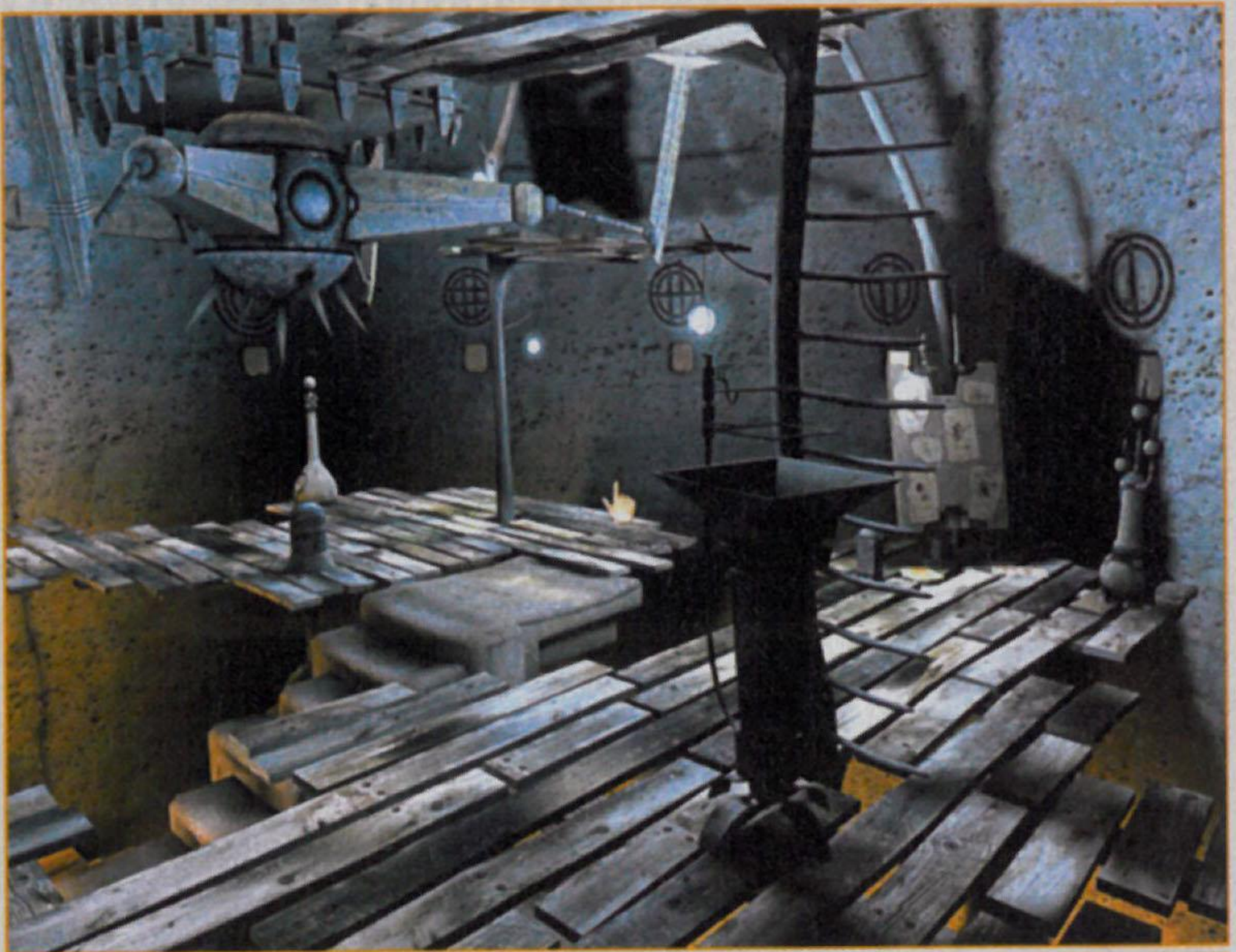
Bineînţeles că **End of Ages** n-ar fi un joc adevărat din seria **Myst** fără puzzle-uri. Acestea vor fi la fel de pline de provocări ca şi până acum, producătorii aducând şi câteva elemente noi. Fără să dezvălui prea multe dintre surprize, aş aminti unul dintre obiectele noi şi cele mai originale ale jocului: o mică tăbliţă de desenat cu ajutorul căreia vei putea comunica cu creaturile stranii răspândite prin întreaga lume de joc. În buna tradiţie a seriei, **End of Ages** va fi împânzit de diferite simboluri ciudate. Dacă pe acestea le notezi pe tăbliţă, deşi nu cunoşti semnificaţia lor, există şanse mari ca lumea din jur să reacţioneze. De exemplu, când am reprodus un şir de simboluri care reprezentau ploaia, apa a fost reţinută de anumite ulcioare, pe suprafaţa stratului de H2O reflectându-se nişte simboluri cheie de pe spatele unui perete. Una dintre problemele seriei (cel puţin aşa consideră producătorii) a fost nivelul de greutate adesea frustrant al diferitelor puzzle-uri. Miller şi colegii săi vor să rectifice această problemă, permiţând să explorezi aproape în întregime lumile fără să fi rezolvat prea multe puzzle-uri.

Aş vrea să-l cred pe Miller pe cuvânt, din simplu motiv că ceea ce lucrează cu băieţii de la Cyan pare să fie un sfârşit logic şi potrivit, dar având în vedere câte firme au lucrat cu această franciză, cred că viitorul ne mai rezervă surprize.

HORTHY CULTURE CLUB
jacint@pcgames.ro

NOILE LUMI rezervă nenumărate surprize şi aventurierilor experimentaţi









CREATURILE CIUDATE nu apar doar pe post de decor, ele având un rol activ în desfăşurarea evenimentelor

Producător: Techland **Publisher:** Deep Silver **Gen:** FPS **Termen:** august 2005

Chrome: Specforce



Vă mai amintiţi de **Chrome**? Sigur că da. A fost, la vremea lui, un FPS excelent, piperat cam cu tot ce este nevoie. **Interactivitate, storyline puternic, răsturnări de situaţie, grafică bună şi, nu în ultimul rând, un arsenal pe măsură.** Drept pentru care **Chrome** îşi câştiga pe atunci dreptul de a fi Jocul Lunii în PC Games 4 Fun.

SpecForce va merge pe acelaşi stil de gameplay, împrumutând de la tăticul său toate elementele care i-au adus succesul. Astfel, povestea este strâns legată de evenimentele din **Chrome**, drept pentru care iată, jucăm rolul unui soldăţel periculos, foarte bine antrenat şi la văzul căruia tuturor teroriştilor inter-galactici le tremură chiloţii (inter-galactici). Pentru început, vei primi o misiune de recunoaştere pe o planetă sărăcăcioasă, unde se produce (în mod absolut ilegal) un stimulent bio-chimic. Ei bine, soarta nu este prea blândă cu noi, iar această misiune de rutină dă naştere unui conflict de proporţii gigantice, ce ameninţă cu ferocitate becaliană pacea galactică. Producătorii ne promit misiuni stealth în interiorul teritoriului inamic, squad - asalturi asupra diverselor obiective de pe parcursul jocului, precum şi multe altele. Arsenalul se vrea a fi devastator, de la armele clasice (mitralierele, bată-le vina), până la modele futuriste la care numai o minte ciudată se putea gândi. Mai mult decât atât, producătorii au aruncat şi ei acolo câteva vehicule, atât de uscat, cât şi aeriene. Frumos.



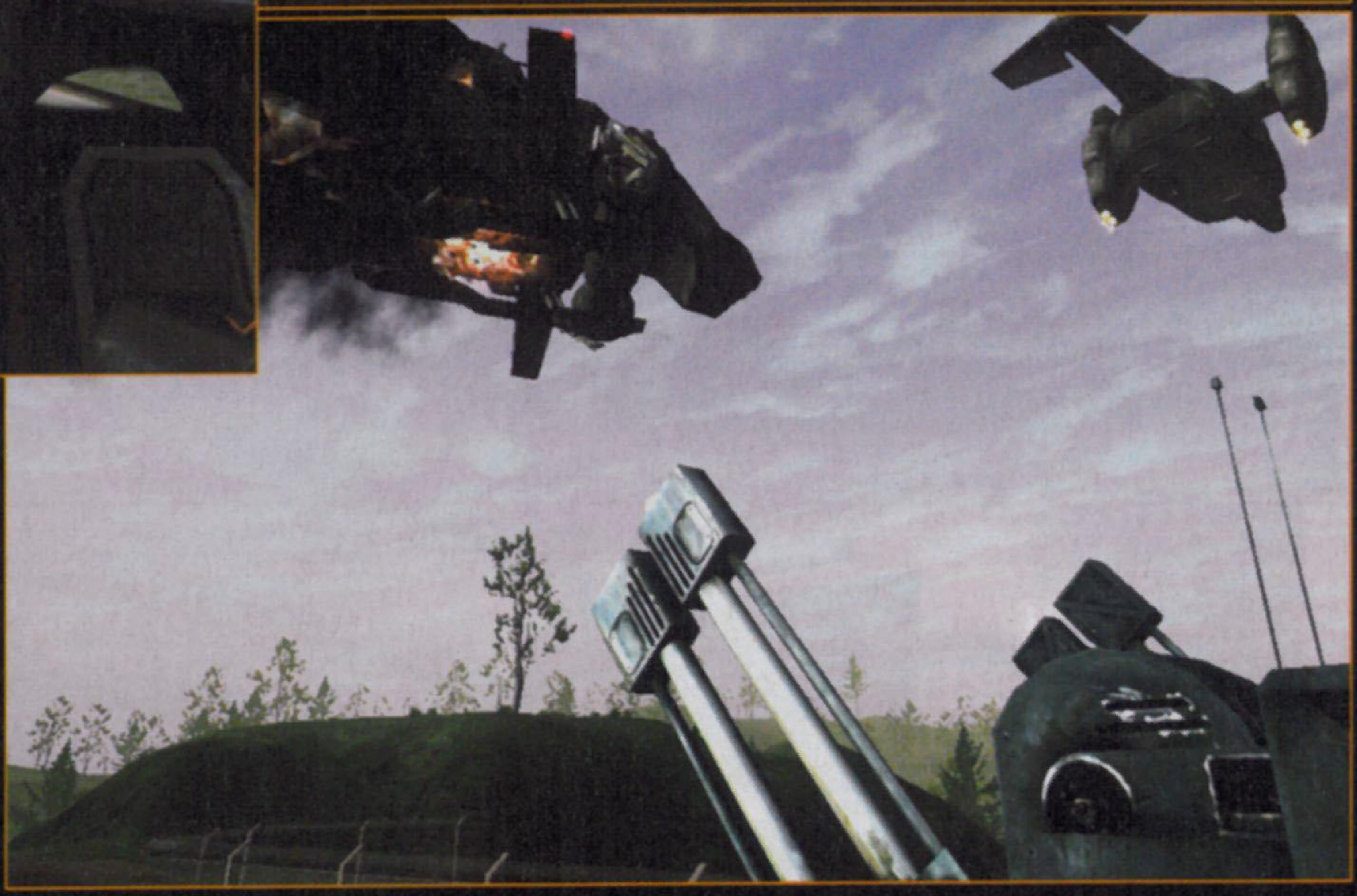
CE-I AICI DOM'LE, Mech Warrior? Coboară acum!

Unul dintre elementele pe care le-am remarcat la butonarea demo-ului a fost S.M.A.R.T Recon System, un identificator destul de bine gândit al ţintelor, foarte util mai ales în zonele împădurite unde nu vezi la nici cinci metri în faţa ta. Cum funcţionează? Foarte simplu. Dacă undeva pe la 100 m în faţă se află un inamic, bine ascuns în spatele unui copac, mâncând seminţe, pe ecran ne va apărea acest indicator (reprezentat printr-un cerculeţ roşu), care îţi va indica locaţia acestuia. Bine, nu e tocmai cel mai realist feature, însă cu siguranţă va ajuta începătorii în ale FPS-urilor...



DANSEAZĂ, nenorocitule...





SISTEM AUTOMAT DE APĂRARE împotriva rromanilor ieșiți la furat.



FARUL DIN ALEXANDRIA, înainte de Revoluția din Decembrie.



FIIND NERVOS, prin junglă sniper-eam...

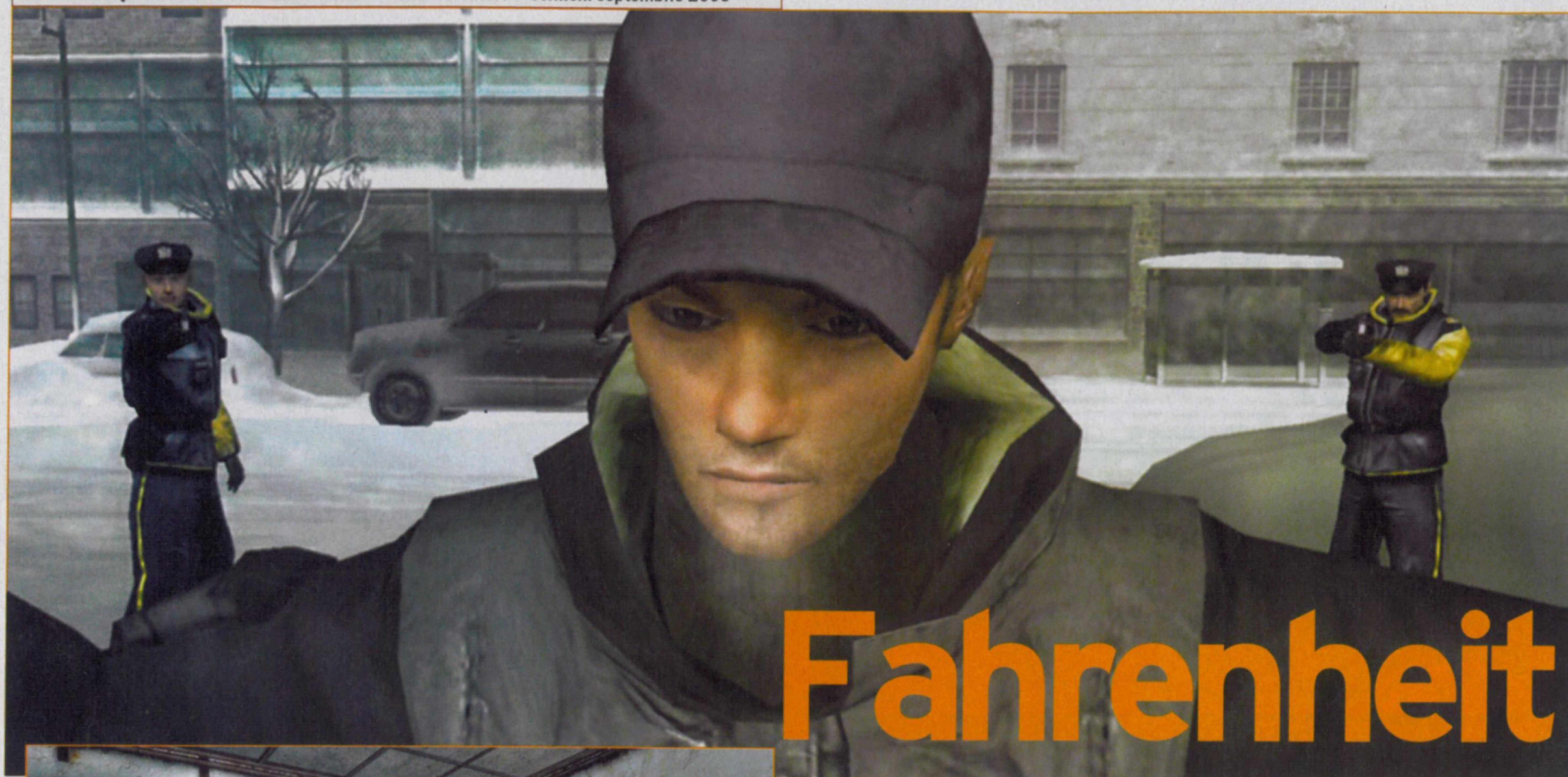
În timpul aventurilor noastre (mai mult sau mai puţin amoroase), vom putea folosi un Neural Booster. Acest stimulator bio-chimic afectează sistemul nervos central, accelerând reacţiile personalului la stimulii externi, datorită frecvenţei ridicate de impulsuri electrice aplicate cu dibăcie creierului. Cu siguranţă, acest stimulator este recomandarea mea călduroasă tuturor fotbaliştilor români trăgători la măsea care, după cinci minute de alergat pe teren, vor time-out. Pe lângă acest booster, producătorii au lărgit gama de produse "ajutătoare", ce ne vor însoţi în voios ritm de pionier pe meleagurile măcinate de războaie. Drept pentru care, ne vom trezi dis-de-dimineaţă cu o ditamai armura, un costumaş "exo-skeleton" care, pe lângă faptul că ne protejează mai bine decât orice altceva, ne va da un boost frumuşel la capitolul "fiind băiet păduri cutreieram", precum şi la cel de agility sau strenght.

Pe parcursul jocului, pe lângă o gamă foarte variată de arme, vom avea la dispoziţie diverse vehicule - maşinuţe uşoare, pentru transport rapid. Sari în Trabant, mergi la locul faptei, cobori, te uiţi în jur şi, dacă nu ai luat încă un glonte în cap, îţi începi misiunea. Pentru mulţi dintre noi, marea problemă a acestui joc este că vor trebui să gândească puţin în avans, deoarece avem de-a face cu un tactical shooter. Producătorii ne oferă un număr destul de mare de features, cum ar fi rezolvarea unor puzzle-uri, stealth, misiuni squad based, şi multe altele, toate acestea venind să completeze lista, şi aşa completă, a elementelor clasice de FPS.

Specforce ar trebui să îşi facă triumfala apariţie pe meleagurile europene undeva, pe la sfârşitul lui august. Asta, în caz că nu vom avea de-a face cu niscaiva amânări, clasice în ultima perioadă. Jocul în sine a fost foarte mult lucrat, finisat şi piscălit, drept pentru care grafica, interfaţa şi misiunile arată bine şi sunt minuţios recalibrate. De asemenea, se simte de la o poştă grija pentru detalii a producătorului - grijă care, bineînţeles, nu se face simţită la prima vedere. Există o grămadă de mici detalii prin demo care se adună grămadă şi formează un tot unitar, făcându-le jucătorilor viaţa cu mult mai uşoară şi imersiunea în universul **Specforce** mult mai plăcută. Dacă întreg jocul va arăta aşa cum se prezintă micile detalii de acum, atunci cu siguranţă vom avea parte de un FPS cel puţin la fel de bun ca **Chrome**. Aşteptăm cu interes.

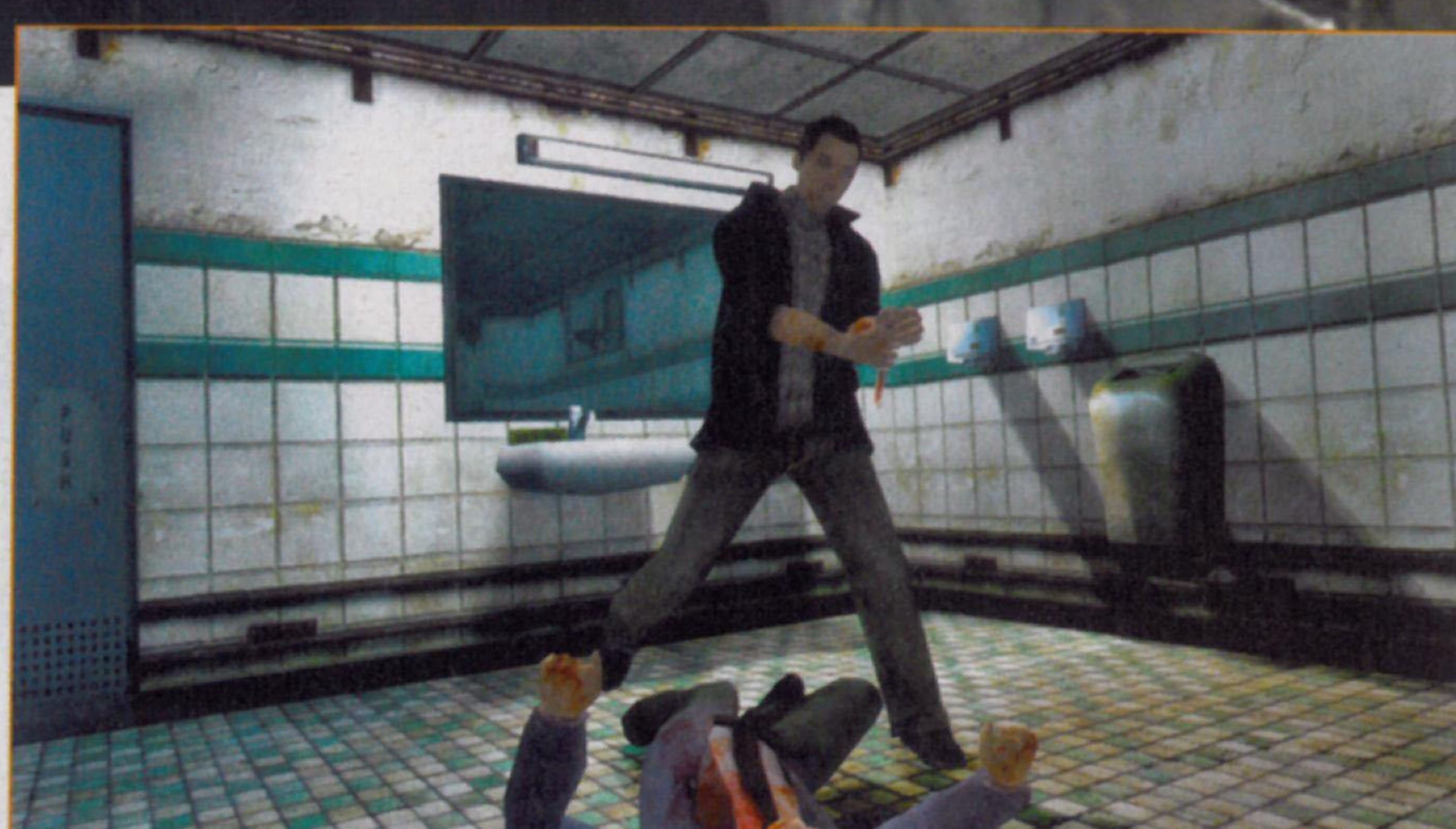
UWE BOULLE
paul@pcgames.ro

Producător: Quantic Dream **Publisher:** Atari **Gen:** Adventure **Termen:** septembrie 2005

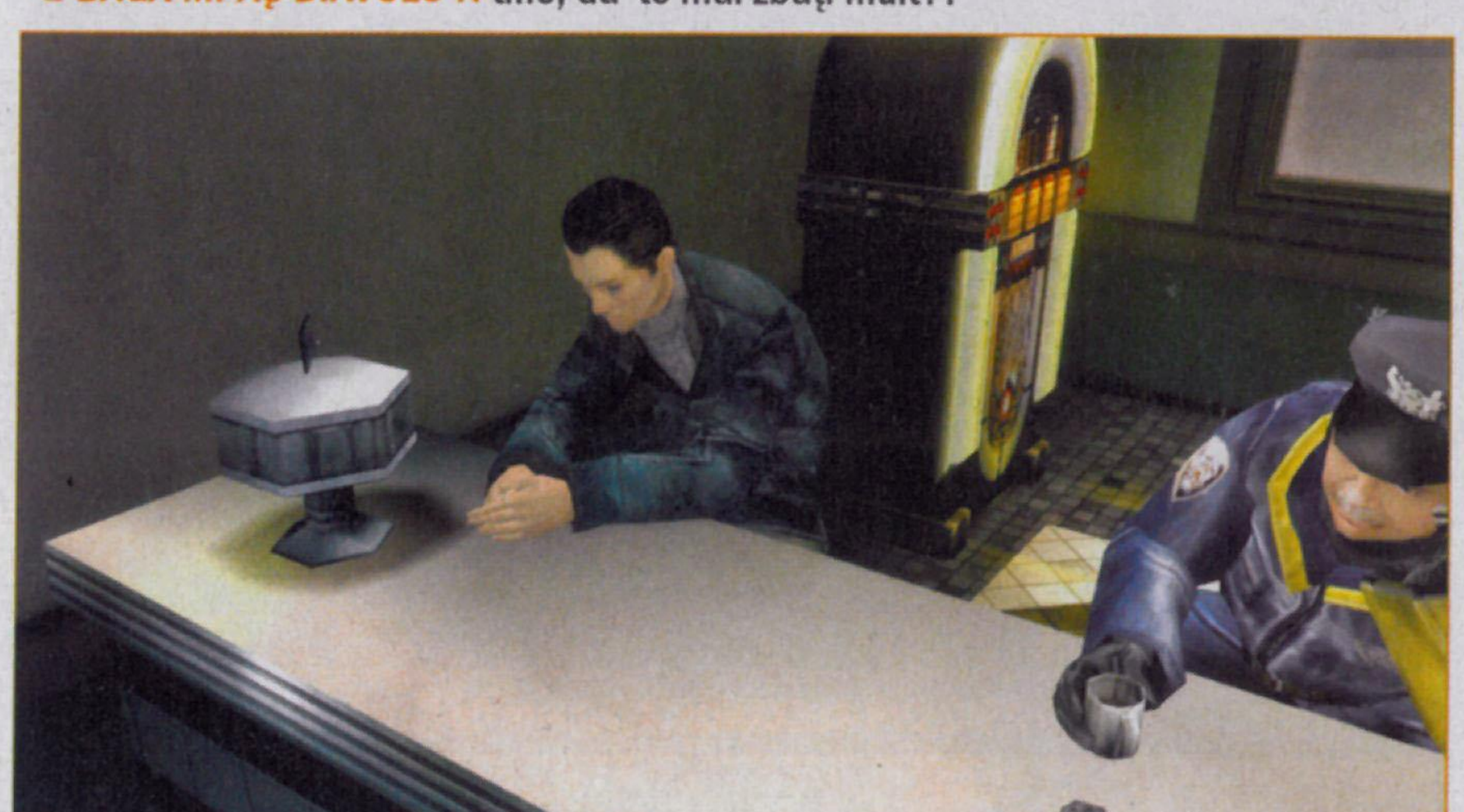


Fahrenheit

Lucas Kane, un om ca oricare altul, îşi trăieşte liniştit viaţa de "pion al sorţii". Doarme, lucrează şi mănâncă într-un local ca oricare altul. **Şi, ca orice om care se trezeşte, într-o bună zi, cu un cuţit însângerat în mână şi un cadavru hăcuit cu brutalitate la picioare, intră în panică! Sau... poate că nu?**



BĂGA-MI-AŞ DIAVOLU-N tine, da' te mai zbaţi mult?!



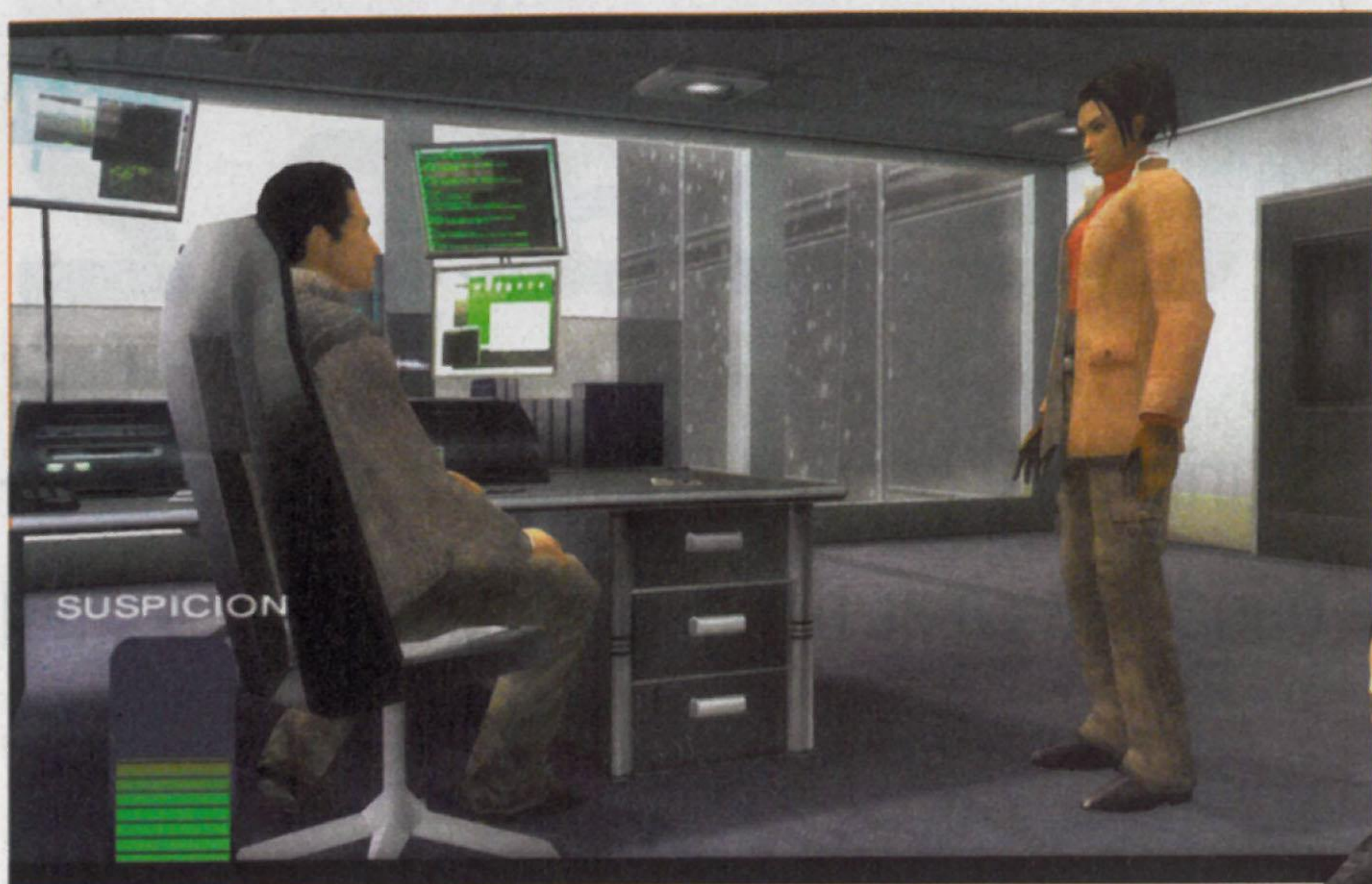
SPER SĂ NU MEARGĂ LA BAIE înainte să se termine melodia. It's a classic!



AR TREBUI SĂ ASCUND "DOVADA", până nu mă stropesc iar... de sânge.

Genul Adventure n-a murit! Stagnează, îmbătrâneşte şi se ofileşte de la an la an, e drept, dar mai are încă nişte anişori buni de trăit. Dacă va continua sau nu să rămână un gen proscris, condamnat de clasicul sistem "point-n-click" şi de puzzle-urile deseori stupide, depinde în mare măsură de succesul (sau eşecul) unor proiecte ambiţioase, ce îşi propun să redefinească din temelii conceptul de Adventure. **Fahrenheit** se vrea a fi tocmai o astfel de iniţiativă, o "dramă interactivă" – cum o alintă producătorii, a cărei poveste va fi profund influenţată de acţiunile personajelor pe care le controlăm. N-ar fi prima oară când aud treaba asta, evident. Dar, fiind un fan aprig al celuilalt joc creat de Quantic Dream (**Omikron: The Nomad Soul**) şi urmărind cu interes evoluţia acestui nou proiect, de-a lungul ultimilor patru ani, am speranţa că **Fahrenheit** va reuşi să pună bazele unui gen cu totul aparte de Adventure-uri.

Iniţial, francezii de la Quantic Dream îşi imaginaseră un joc episodic, un fel de serial interactiv care să avanseze lunar cu câte un episod. Ideea nu s-a bucurat de atenţia scontată din partea marilor publisheri, se pare, întrucât vreo doi ani mai târziu (în 2003) **Fahrenheit** era anunţat din nou, de data aceasta sub forma unui joc de aventură "dintr-o bucată", aflat la acea dată pe lista lansărilor celor de la Vivendi. De atunci,



DOMNULE KANE, unde v-ați spălat de sânge ieri în jurul orei 10:30?



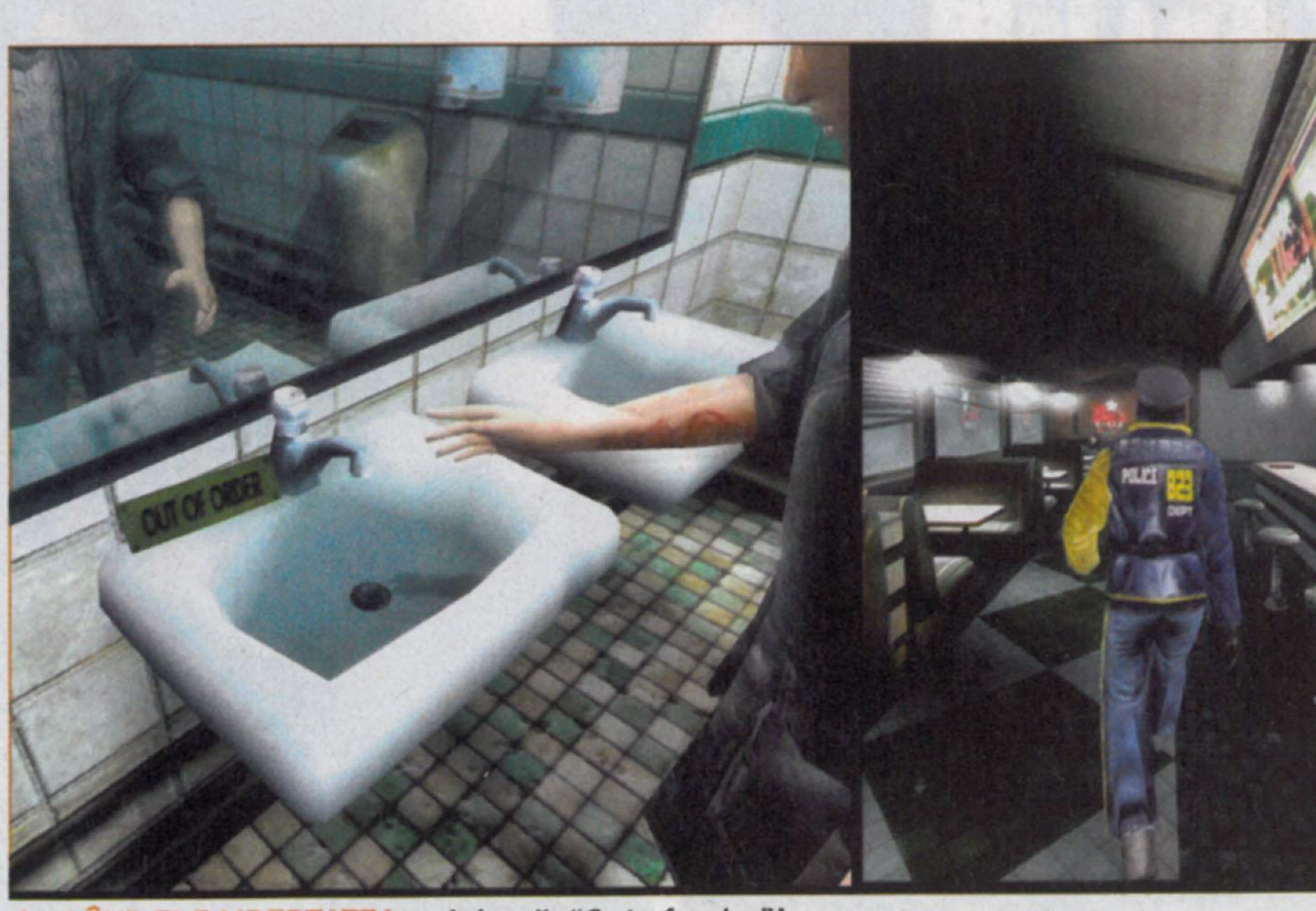
jocul a continuat să se transforme, adoptând, printre altele, un sistem "multi-window" de redare simultană a acțiunii din mai multe perspective (în genul serialului TV "24"), un model de control ciudat din cale-afară (dar perfect funcțional!) și chiar un nou publisher. N-am de gând să intru în detalii, cu privire la motivele ce au determinat aceste schimbări. Important e că ele sunt de bun augur și că francezii au ținut cu dinții de esența jocului lor: atmosfera apăsătoare și misterioasă, stilul cinematic, structura maleabilă a scenariului, precum și interactivitatea extremă cu lumea jocului, în întregul ei ansamblu – fizic și narativ.

Cât despre poveste, se cunoaște în continuare doar intriga ei. Totul începe în New Work, un oraș bântuit de un frig inexplicabil, unde oameni obișnuiți încep să comită crime după ritualuri identice, ucigând străini fără nici un motiv aparent și fără să-și dea măcar seama de acțiunile lor, în timpul transei prin care trec în acele momente. Cel mai proaspăt făptaș al unei astfel de crime este Lucas Kane, un tip care se trezește din transă în toaleta unui local ordinar, plin de sânge și cocoțat pe un cadavru hăcuit cu bestialitate. Prima reacție a jucătorului este esențială (dar nici pe departe singulară), pentru evoluția ulterioară a poveștii: vei fugi panicat pe ușa din spate, fără să-ți pese de martori și de consecințe? Sau vei încerca să aranjezi nițel locul faptei, să te speli de sânge și să te calmezi un minut, ascultând o piesă la tonomatul din local, cot la cot cu polițaiul nepăsător care tocmai își servea cafeluța de dimineață? Toată această scenă se derulează în timp real, așa încât va trebui să te miști repede pentru a târî cadavrul într-un loc mai ferit și a ascunde cuțitul incriminator. Unde anume... nu ți se arată exact. Căci, după ce vei părăsi maghernița fast-food-iană, următoarea scenă te va plasa în rolul detectivului Carla Valenti, având-ul alături pe partenerul ei de culoare, Tyler Miles. Din această nouă ipostază, vei încerca să găsești arma cu care s-a comis oribila crimă, precum și orice alte indicii legate de aceasta, prin interogarea – "nelineară", la rândul ei – a celor rămași în local.

Asemenea schimbări de roluri vor apărea frecvent, de-a lungul jocului, iar acțiunile unui personaj vor putea avea consecințe imediate sau de durată asupra scenariului. De pildă, dacă polițistul cu cafeluța, pornit spre toaletă, te va găsi încă la locul faptei, sau dacă nu vei spăla putina înainte de sosirea întăririlor, aventura se va sfârșit subit (dar nu înainte să ți se ofere șansa de a relua scena de la capăt). Pe de altă parte, dacă vei părăsi cu succes localul, nu înseamnă neapărat că nu vei da belea mai târziu: ai ascuns cuțitul? Ai vorbit cu cineva la plecare? Ți-ai achitat nota de plată? Sunt amănunte ce vor influența, într-un fel sau altul, investigația Clarei. La fel cum și strictețea ulterioară a anchetei acesteia o vor apropia sau o vor îndepărta de adevăr.

Jocul nu se va rezuma nici pe departe la această joacă de-a șoarecele și pisica între cei doi, căci o serie de alte întâmplări bizare vor încălci și mai mult firul epic. Răcirea extremă a New York-ului va fi, ea însăși, un factor esențial în cadrul poveștii, așa cum sugerează de altfel și titlul jocului. Însă și mai importantă va fi starea de spirit și sănătatea mintală a personajelor, ce va reflecta întocmai reacțiile lor, în fața provocărilor și situațiilor cu care se confruntă. În ultimă instanță, nebunia l-ar putea împinge pe Lucas până dincolo de pragul suicidului, iar greșelile Clarei și stresul acumulat ar putea tărăgăna ancheta nepermis de mult. Din fericire, protagoniștii vor avea suficiente ocazii pentru a-și mai calma spiritele (tonomatul din local e doar un exemplu minor) iar, pentru destinderea atmosferei, jocul promite să includă și câteva secvențe mai... incitante. Atât de incitante, de fapt, încât versiunea puritan-americană a lui **Fahrenheit** se va deosebi de cea europeană nu doar prin titlu (**Indigo Prophecy**), ci și prin conținutul cenzurat, pe alocuri. Dar despre cele trupești vom povesti, eventual, cu altă ocazie, mai după lansare jocului din luna septembrie.

CITIZEN LAME
serban@pcgames.ro



CÂND ȚI-E LIBERTATEA mai dragă: "Out of order"!



A FI SAU A NU FI PRINS? O retrospectivă a scenei I, cu cetățeanul Kane

Producător: Croteam **Publisher:** 2K games **Gen:** FPS **Termen:** octombrie 2005

Serious Sam 2

La începutul anului 2001, în perioada în care FPS-urile au început să dea dovadă de o abordare realistă, un studio mititel din Croaţia se gândeşte că ar fi mai bine să revină la stilul care a consacrat genul. **Serious Sam şi-a câştigat repede un locşor în inimile fanilor de FPS-uri bătrâneşti: umor cât să te tăvăleşti pe jos de râs, story... pe nicăieri, kamikaze, tauri giganţi, gunfights împotriva a sute de adversari care sar din toate părţile, multiplayer coop exploziv, ce mai, joculeţul avea toată sarea şi piperul unui shooter pur-sânge.** Gameplay-ul său demolator de şcoală veche se leagă perfect de universul kitsch şi cartoon în care hălăduieşte seriosul nostru Sam Stone, care stă al naibii de bine la capitolul simţ al umorului.



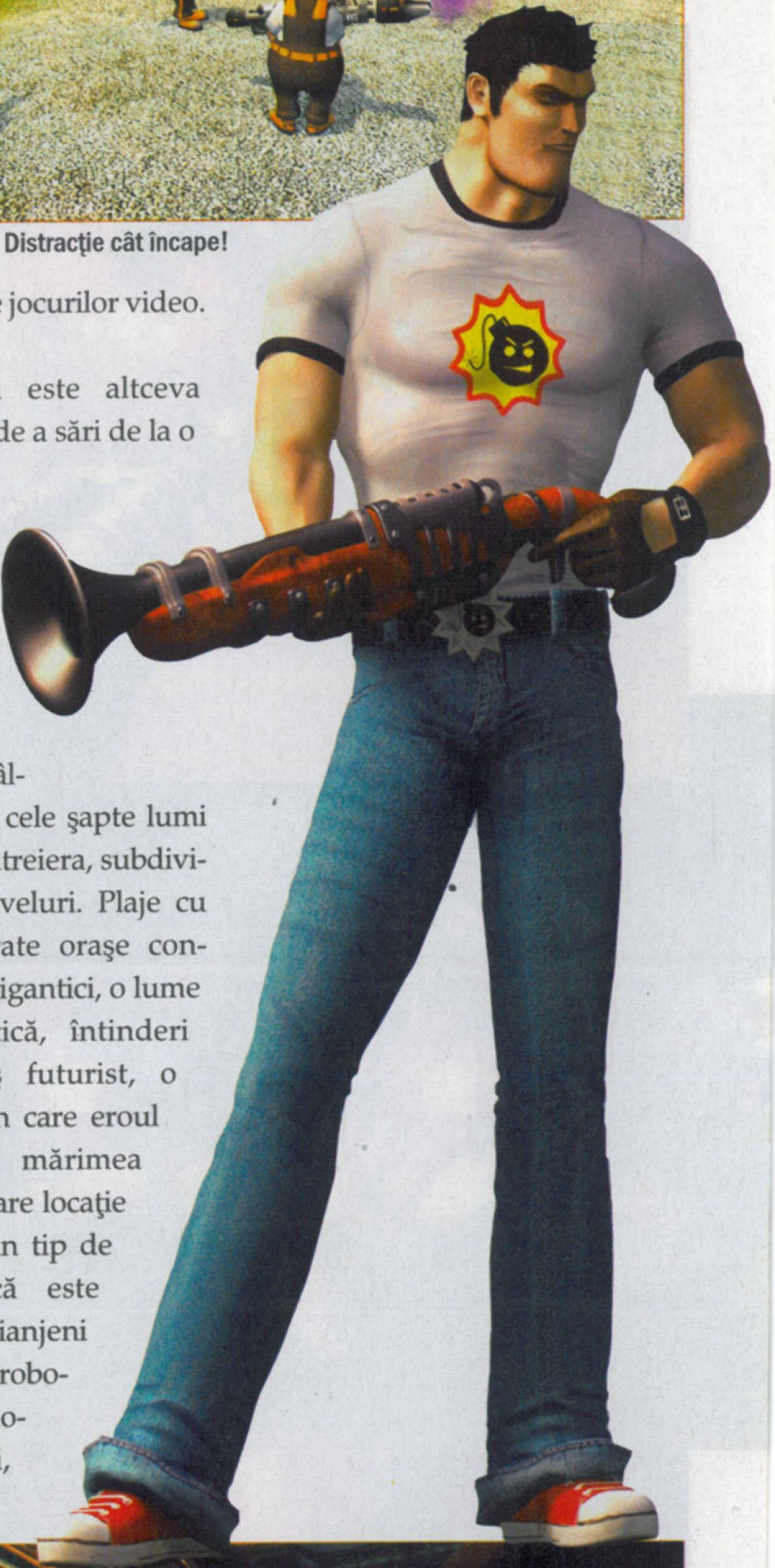




MAMI! Uite avioanele cu îngrăşământ... ţi-am spus eu că ăsta-i joc educativ!



PITICI VS. CLOWNI= Distracţie cât încape!



După ce au realizat şi un extension reuşit (despre care mulţi credeau că este **Serious Sam 2**), croaţii s-au pus într-un târziu pe treabă şi, la ultimul E3, ne-au dezvăluit câteva imagini din **Serious Sam 2**, care ne-au entuziasmat şi ne-au ridicat semne de întrebare, în acelaşi timp.

Ca să înţelegem nebunia pe care au generat-o **Serious Sam: First Enounter** şi **Serious Sam: Second Encounter**, trebuie să ne întoarcem la izvoarele proiectului. La origine, **Serious Sam** nu trebuia să fie un joc, ci un simplu demo tehnologic pentru Serious Engine, motorul 3D OpenGL dezvoltat de 'Croatem. Acest demo a trecut neobservat la apariţia sa, dar, cu timpul, a atras atenţia dev team-urilor consacrate, culminând cu Gathering of Developers. Take Two şi-a tăiat felia, publicând jocul în Europa. Cum Gathering au fost păpaţi de Take Two, **Serious Sam 2** face parte din evantaiul 2K Games al publisher-ului.

Provocarea pe care o are în faţă Croteam cu **Serious Sam 2** este una foarte mare: trebuie să păstreze spiritul primelor părţi şi să incendieze încă o dată fanii flămânzi de adrenalină şi de gameplay nervos. Dacă mai adaug că aceşti fani s-au împuţinat odată cu trecerea anilor, rezultă un public mult mai exigent decât în perioada primelor apariţii, ceea ce **Painkiller** a dovedit-o cum nu se poate mai bine. Aminteam despre **Painkiller** deoarece Croatem a învăţat ceva de la enormii boss-i de nivel ai acestuia. Monştrii pe care-i vom întâlni sunt acum împărţiţi după talie. Monştrii clasici vor avea dimensiunile eroului, cei medii vor fi destul de mari ca să se bucure de respect, iar cei mari vor fi enormi, unii dintre ei vor avea talia unor boss-i din episoadele precedente. Cât despre boss-ii veritabili... păi, va trebui să trecem de ei! Tot ce ştim până acum este că vor exista cinci boss-i şi că ghioanoaia finală va intra în analele jocurilor video. Sună bine.

Scenariul nu este altceva decât un pretext de a sări de la o planetă la alta şi oferi o diversitate de locaţii, contrar primelor părţi ale jocului. De data aceasta, vom întâlni şi NPC-uri pe cele şapte lumi pe care le vom cutreiera, subdivizate în 40 de niveluri. Plaje cu palmieri, adevărate oraşe construite în arbori gigantici, o lume chinezească antică, întinderi înzăpezite, oraş futurist, o lume gigantică în care eroul nostru va avea mărimea unei furnici. Fiecare locaţie va fi legată de un tip de monstru, fie că este vorba despre păianjeni giganţi, demoni, roboţi cu cap de dinozaur, rinoceri, samurai, clovni



LOCUL PERFECT pentru picnic. De câţi ani aştept să prăjesc nişte friptane în natură...



IA SĂ VEDEM: mazăre nu este, pătrunjel canci, bere da... oare mă ceartă iar nevasta?









nebuni sau ciclopi imenşi. Ca să măcelărească toată suflarea şi să curețe locurile, Sam va avea la dispoziție vreo 15 arme: rotativa, lansatorul de rachete sau tunul portabil cred că vă trezesc amintiri plăcute. De remarcat apariția armelor akimbo (câte una de fiecare mână), dar tot armele nou-nouțe vă vor trezi atenția: un pistol futurist, un lansator de discuri circulare sau chiar un papagal care va duce la adversar încărcătura explozivă... eh, **Serious Sam**, adică. Lansator de grenade, grenade de mână, sniper rifle, plasma canon, o să avem tot ce ne trebuie ca să kilărim sutele de adversari prezenți pe ecran. Simultan! Croteam ne promite chiar peste 300 de adversari simultan, dar versiunea pe care au prezentat-o este cam departe de această promisiune... Nu mai vorbesc că spawn-ul acestora nu va mai fi aleatoriu: bestiile vor apărea în cele mai folosite locuri (grote, copaci) şi nu se vor mai ivi din neant. Croteam ne promite adversari mai inteligenți, cu flancări şi alea, alea. Aici, tare mi-e teamă că seria şi-ar putea pierde şarmul, în special pentru că obişnuința era ca adversarii să apară din neant şi să mai fie şi proşti ca noaptea... Dar mai bine să aşteptăm apariția jocului înainte să ne pronunțăm asupra acestui aspect.


O altă noutate, în afara engine-ului grafic refăcut de la zero, este prezența numeroaselor vehicule, care pot fi folosite ca mijloace de locomoție sau de distrugere. De exemplu, dacă te afli pe o planşă de surf, va trebui să foloseşti toate armele de mână de care dispui, în timp ce un elicopter futurist sau un tanc vor fi bine dotate cu armele lor clasice de distrugere. Apropo de damage: decorurile vor putea fi distruse, ceea ce este bineeeee! De exemplu, dacă un copac va cădea peste un adversar, cu siguranță îl va omorî pe tip. Vom mai putea călări numeroase animale şi cred că vă imaginați cum va arăta Sam – cu o talie liliputană – în această lume gigantică a jocului... Cât timp se păstrează spiritul original, pentru mine este perfect.

Urmare legitimă a primului **Serious Sam**, **Serious Sam 2** defilează cu un lot considerabil de noutăți şi îmbunătățiri în raport cu episoadele precedente. În momentul în care industria jocurilor PC pare să se încline în favoarea FPS-urilor este normal să-ți pui întrebări despre cutare sau cutare element al lui **Serious Sam 2**. Prezența NPC-urilor care să dea avânt narațiunii sau dotarea adversarilor cu un AI mai deştept, poate în detrimentul numărului lor impresionant... Sunt mari riscuri să se denatureze gameplay-ul original (bătrânul „trage, frate, în tot ce mişcă!") care să fie sacrificat pe altarul varietății şi înnoirii cu orice preț. Croteam vorbeşte despre o lume de două ori mai vastă... oare cât o să fie de populată? Sunt întrebări care-şi vor găsi răspunsurile la vremea lor, echipa croată ținând cu tot dinadinsul să păstreze secretul asupra multor elemente cheie cum sunt boss-ii sau multiplayer-ul coop.

Serious Sam 2 este aşteptat ca o pâine caldă pe PC şi Xbox în octombrie 2005. Să vedem, va reuşi oare să-şi masacreze tatăl?

TEKKEL BRUZLI

cipri@pcgames.ro


Fanatic Gamer
E DESPRE JOCURI
cu Carmen Ivanov
Singura emisiune radio despre jocuri de PC și Console.
Ascultă despre cele mai tari jocuri ale momentului la Fanatic vs Fanatic.
Află totul despre Anarchy Online, și câștigă o mulțime de premii așa cum vrei.
In fiecare duminică de la ora 12, la Radio Mix București pe 100,6 FM, în rețeaua MIX FM, și pe internet la www.infomix.ro.
www.infomix.ro
Radio MIX Bucuresti

Producător: Liquid Entertainment **Publisher:** Atari **Gen:** RTS-RPG **Termen:** septembrie 2005

Dragonshard





La E3-ul de anul acesta, lista de jocuri PC a celor de la Atari a fost surprinzător de bogată. **Printre ele, două în mod special mi-au atras atenţia – probabil din cauza faptului că îşi au rădăcini puternice în sistemul DnD – şi anume Dungeons and Dragons Online şi Dragonshard.** Dacă despre primul este mult prea devreme să mă pronunţ, despre **Dragonshard** cred că se poate vorbi puţin, mai ales acum, când avem la dispoziţie demo-ul.

Probabil cel mai interesant lucru privitor la **Dragonshard** (spre deosebire de alte titluri de gen) este că se bazează la propriu pe principiile unui RPG, şi nu doar împrumută câteva elemente, pe ici, pe colo. Simpla licenţă Wizards of The Coast este o suficientă garanţie pentru orice cunoscător, aceasta reuşind de multe ori să transforme jocuri prezumtiv mediocre în capodopere. Astfel, gameplay-ul acestui titlu se mulează foarte bine pe o grămadă de filosofii ale DnD-ului, cunoscute jucătorilor din blockbustere precum **Baldur's Gate** sau **Neverwinter Nights** – cu menţiunea, absolut necesară, că **Dragonshard** este doar un Real Time Strategy, drept pentru care au pretenţii nebănuite cu privire la ceea ce el oferă, i-aş ruga să se abţină.



Unul dintre cele mai... elementare elemente ce caracterizează acest stil de jocuri este, fără îndoială, misiunile (sau bucăţile de misiuni) ce implică adventuring-ul prin diverse catacombe, morminte sau mai ştiu eu ce locaşuri de cult ale domnilor aflaţi în conflict cu legea. În acelaşi timp, există unităţi care vor beneficia de pe urma acestor hălăduiri pe coclauri malefice, cum ar fi căpitanii – vor câştiga experienţă şi vor creşte în nivel. În aceştia în situaţii de cumpănă, jucând practic rolul de carne de tun (sau cum doriţi voi să îi spuneţi), pentru ca vajnicii căpitani să nu cadă pradă prea uşor furiei inamicului. Căpitanii sunt depăşiţi în rang de campioni, aceştia din urmă fiind, de fapt, marii maeştri ai tuturor treburilor ce trebuiesc îndeplinite în această lume fantasy. Câte patru bucăţi pentru fiecare rasă, aceştia beneficiază şi ei de pe urma raidurilor prin dungeon-uri, însă recom- nilor sau la sfârşitul jocului – unităţi uriaşe, periculoase, pentru mulţi invincibile şi pentru mulţi dătătoare de lacrimi.

Toate aceste tipuri de creaturi pot purcede pe terenul minat al bătăliilor pentru a face felul duşmanilor, în timp ce partea de underground poate fi vizitată doar de campioni şi de căpitani. Datorită faptului că trupele de soldaţi sunt asociate căpitanilor, acestea vor lua parte la misiunile speciale sub forma uni meat care căpitan va crede el de cuviinţă, în funcţie de merite, mărimea sânilor sau alte criterii personale. În ceea ce priveşte meseria de inginer constructor pe care toţi va trebui să o ştim pe de rost, avem de-a face cu un sistem asemănător cu cel din BFME. Adică vom avea 16 sloturi pentru a construi clădiri, drept pentru care numărul acestora este limitat. Problema e că anumite upgrade-uri vor putea fi efectuate printr-o anumită combinaţie de clădiri, cum ar fi

DANSUL CĂLUŞARII în versiune ADnD.





GÂNDACI DE TOATE FORMELE şi mărimile, recomandăm RAID - mosca e zanzare

ORICE AŢI CREDE, VĂ ASIGUR, nu este micţiune.





PETRECERE ÎN STIL MARE desfundaţi, (e)brieteni, butoaiele!

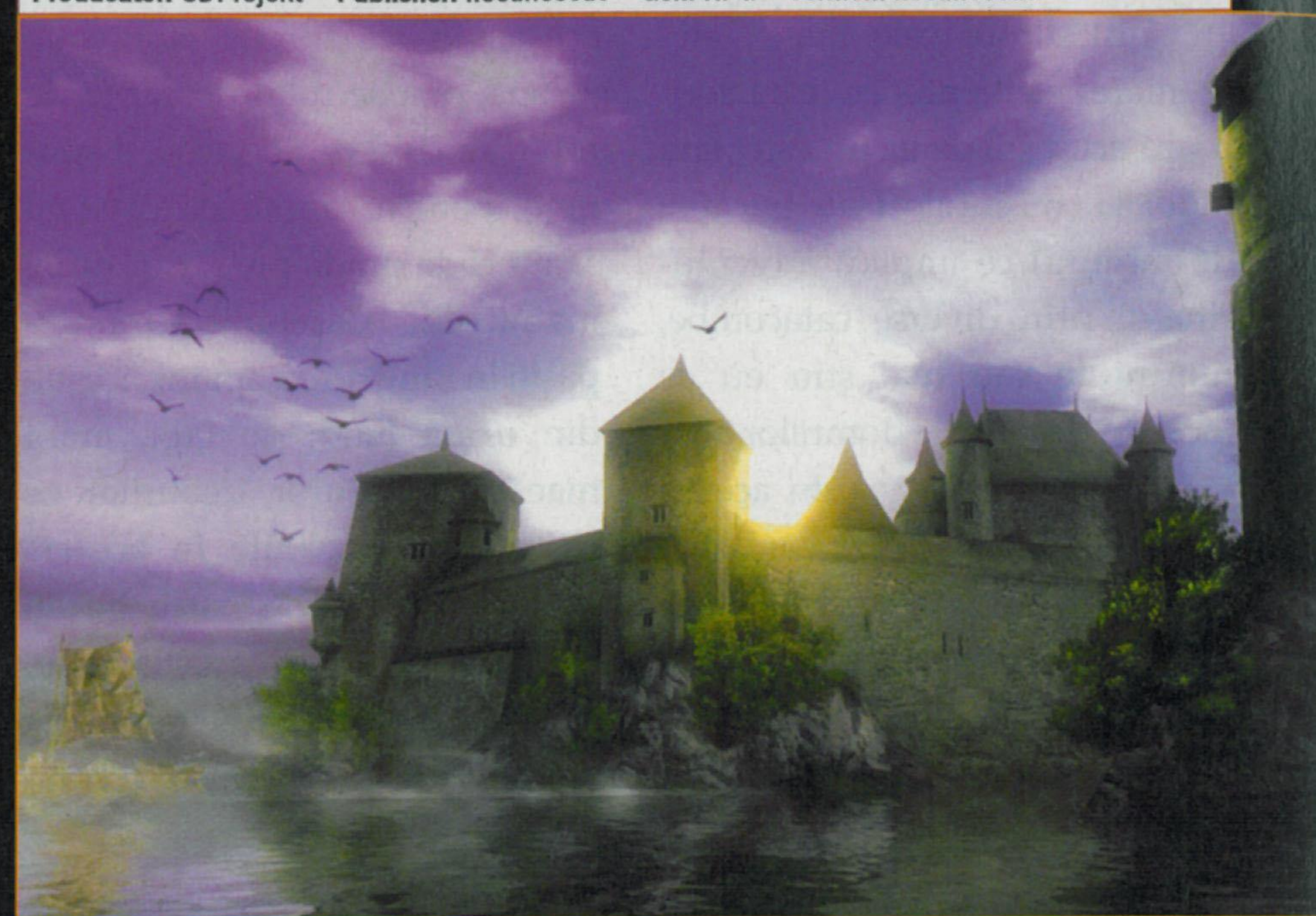
Dragonshard (pentru cei care nu se află la curent cu tot ceea ce a apărut în presă), vom avea patru tipuri de unităţi, fiecare dintre acestea jucând un rol deosebit de important în fizica jocului. Itanii sunt singurele unităţi care pot creşte în nivel, aceştia fiind, practic, miezul oricărei armate şi pe spatele cărora stau cele mai multe responsabilităţi. Soldaţii, o a doua categorie de unităţi, pot fi chemaţi în luptă doar de către căpitani pentru a-i ajuta pe pensele lor vin sub formă de item-uri şi tot felul de alte artefacte, în loc de experienţă. În plus, posedă o serie de abilităţi speciale, care pot înclina în orice moment balanţa confruntărilor. Last, but not least, avem de-a face cu juggernauts-ii, acea categorie de unităţi la vederea cărora până şi cei mai bravi războinici au nevoie de o pauză pentru a-şi schimba izmenele – adicătelea unităţile pe care le întâlnim la sfârşitul diverselor quest-uri, la sfârşitul misiu- shield invizibil, însumându-şi practic health-ul la cel al conducătorului lor, fără a apărea fizic pe hartă. Bătălia necontenită pentru rezolvarea quest-urilor (care vor fi, promit producătorii, disponibile atât pentru multiplayer, skirmish, cât şi, mai ales, pentru singleplayer), se va sfârşi cu un cumul de experienţă general, adăugat la un experience pool. O oală de bograci, dacă vreţi. Din această oală, fiecare jucător va turna cu polonicul experienţă în producţia de căpitani şi level-up-ul acestora, care necesită două clădiri similare una lângă alta. Acest lucru amplifică şi mai mult nevoia jucătorului de a-şi crea o strategie bine definită, viabilă în cele mai diverse circumstanţe.

De grafică nu vă zic nimic. Numa' de-al dracului, ca să puneţi mâna pe demo şi să-l jucaţi puţin. Nu de alta, dar veţi avea o surpriză plăcută...

UWE BOULLE
paul@pcgames.ro

Uită de nasul încovoiat, de mătura zburătoare care i-ar da clasă şi unui MIG 19, de uniforma neagră, de pălăria cu gust de carnaval banal şi de pisica neagră aducătoare de ghinion... Imaginează-ţi mai bine o lume sumbră şi incitantă unde misticismul este la el acasă şi unde este nevoie de un erou adevărat.

Producător: CDProjekt **Publisher:** necunoscut **Gen:** RPG **Termen:** necunoscut



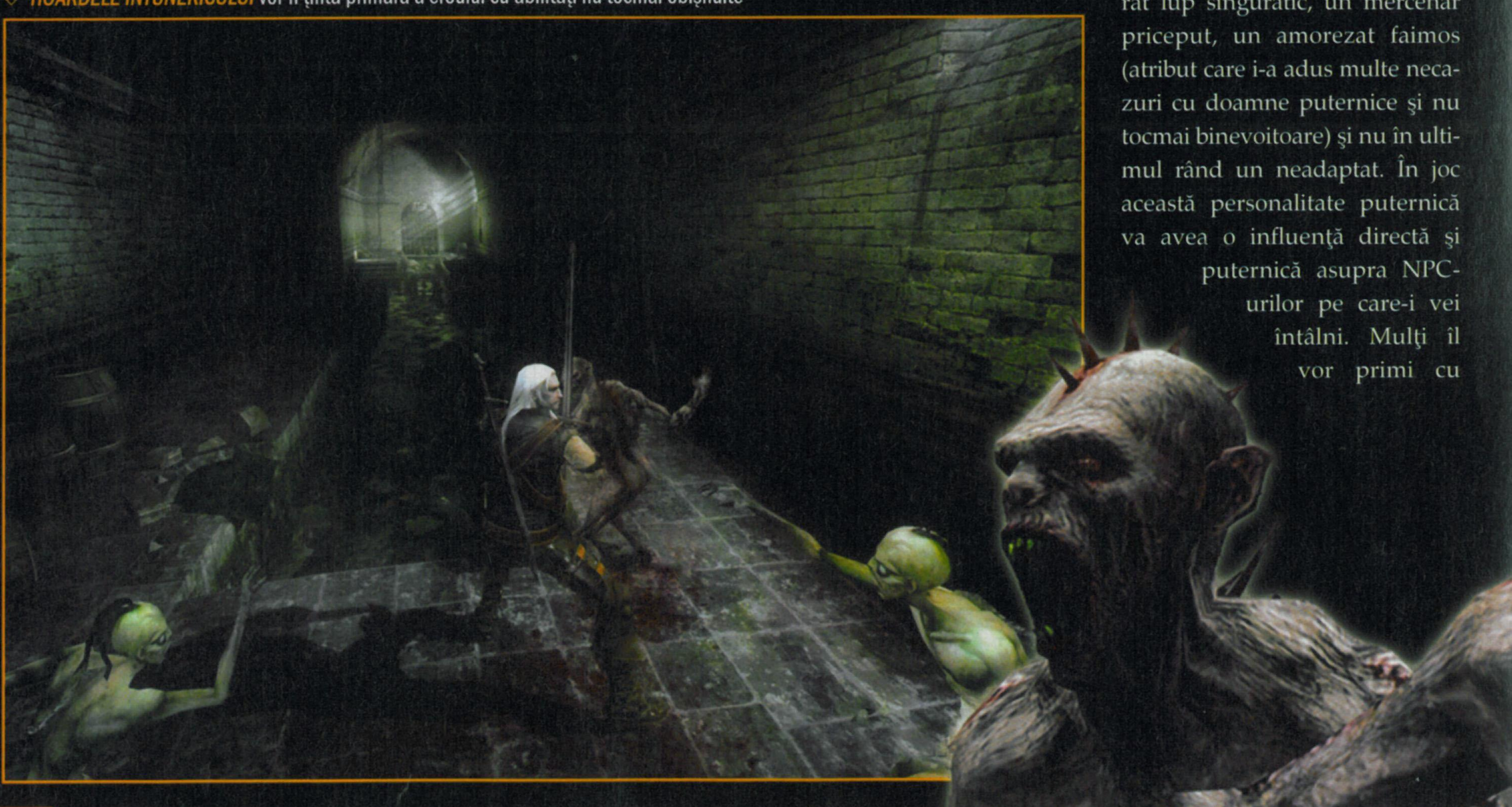
The Witcher

Cei care pe baza titlului se gândesc la vrăjitoare sau la vânătoare de vrăjitoare s-ar putea să fie dezamăgiţi. RPG-ul de debut al studioului polonez CDProjekt are la bază cunoscutul (nu neapărat pe plaiurile noastre pitoreşti) roman fantasy al scriitorului polonez Andrzej Sapkowski. Nu cred că numele ar fi cunoscut pentru mulţi dintre voi (mai ales că volumul n-a fost tradus în limba engleză), dar mai mult ca sigur că aţi auzit de engine-ul Aurora – cel care a pus în mişcare în celebrul joc al celor de la Bioware, **Neverwinter Nights**.

Ca jucător va trebui să intri în pielea lui Geralt of Rivia, personajul principal al romanului. Acest Geralt nu e altceva decât un witcher – sau mai pe înţelesul muritorilor de rând, un luptător de elită antrenat încă din copilărie pentru a elimina pericolul reprezentat de monştri. Întreaga poveste plină de răsturnări de situaţii şi de surprize mai mult sau mai puţin plăcute este plasată într-o lume pseudo-gotică nu tocmai obişnuită. În această lume nu există o delimitare clară între bine şi rău, totul fiind ambiguu din punct de vedere moral şi destul de complicat. Producătorii încearcă să surprindă şi să redea lumea fascinantă visată de autor punând jucătorul în nenumărate situaţii în care va trebui să iei decizii dificile din punct de vedere moral. Suma acestor hotărâri luate de tine la urmă te vor conduce spre una dintre cele trei finaluri posibile.

În carte, Geralt este un adevărat lup singuratic, un mercenar priceput, un amorezat faimos (atribut care i-a adus multe necazuri cu doamne puternice şi nu tocmai binevoitoare) şi nu în ultimul rând un neadaptat. În joc această personalitate puternică va avea o influenţă directă şi puternică asupra NPC-urilor pe care-i vei întâlni. Mulţi îl vor primi cu

HOARDELE ÎNTUNERICULUI vor fi ţinta primară a eroului cu abilităţi nu tocmai obişnuite







SCENELE DE LUPTĂ pline de acțiune ne amintesc de clasici precum Gothic



brațele deschise încercând să-l ajute, dar și mai largă va fi tabăra celor care-l vor trata cu suspiciune sau cu gelozie. Pentru a reda cât mai bine captivanta atmosferă a cărții, Sapkowski s-a implicat direct în realizarea jocului, modificând împreună cu producătorii povestea, acolo unde era nevoie. Designerii ne propun o consistență neobișnuită în cadrul jocurilor de azi promițând includerea a destule quest-uri secundare încât să te țină în fața monitorului timp de 50 de ore și a peste 2000 de pagini de dialoguri. În plus, cele trei finaluri posibile par a fi o garanție pentru un grad de rejucabilitate ridicat.

Cei de la CDProjekt nu se concentrează însă exclusiv asupra povestirii, ci și asupra gameplay-ului încercând să aducă ceva nou în lumea sistemelor roleplaying. De exemplu, sistemul de luptă nu va decurge în stilul lui **KotOR** unde dai câteva clicuri și apoi te uiți mestecând chipsurile cum eroul taie tot ce-i iese în cale. **The Witcher** din acest punct de vedere se apropie de **Gothic**, prezentând un sistem de luptă activ orientat spre acțiune. Echipamentul tău de luptă va fi cel standard al unui witcher: o sabie de argint împotriva monștrilor și o sabie de oțel împotriva oponenților umani. Fiecare dintre aceste arme poate fi mânuită folosind unul dintre cele trei stiluri de luptă diferite. Nici sistemul de skill-uri nu scapă neatins. Geralt își va putea dezvolta abilitățile nu doar pe scala verticală, ci și pe cea orizontală. De exemplu în urma unui level-up poți să alegi să duci o tehnică de luptă de la nivelul trei la nivelul patru acesta devenind mai puternic sau poți să-l păstrezi la același nivel cheltuind punctele de experiență pe mărirea șansei de a da lovituri critice. Skill-urile nu se reduc doar la lupte, în urma level-up-urilor putând să-ți îmbunătățești și abilități legate de inteligență, dexteritate sau stamina.

Ca witcher vei avea acces și la un număr limitat de semne, care vor funcționa în mod asemănător vrăjilor. Printre acestea se numără mingile de foc și scuturile magice. Cum această clasă de războinici speciali sunt multilateral antrenați, ei se pricep olecuță și la alchimie având capacitatea de a fierbe diferite poțiuni. Efectele acestora se întind de la cele vindecătoare până la otrăvuri letale. În plus, acestea pot conferi și abilități speciale, precum capacitatea de a vedea în întuneric.

Și engine-ul Aurora a fost supus unui proces de tuning: fără o examinare imaginile din **The Witcher** nici nu mai seamănă cu cele din **Neverwinter Nights**. Au fost implementate și anumite tehnologii DirectX 9, graficienii având astfel posibilitatea de a realiza suprafețe lichide realiste și efecte atmosferice veridice. În screenshot-uri și în prezentarea de la E3 am putut vedea sate și orașe medievale pline de viață și de culoare, precum și bătălii spectaculoase duse în canalizările de sub așezările umane. Animația diferitelor personaje se bazează pe tehnologia motion-capture, iar de fizică răspunde engine-ul Karma.

Promisiunile adunate laolaltă în **The Witcher** sunt cu adevărat impresionante. Parcă producătorii polonezi încearcă să găsească o cale de mijloc între RPG-urile clasice și hack'n'slash-urile moderne, **The Witcher** are șanse să fie un elixir de top de care ar fi mândru orice vrăjitoare.



HORTHY CULTURE CLUB
jacint@pcgames.ro

Most Wanted

Top 3 Most Wanted



F.E.A.R.
Trupă de şoc şi experimente genetice îndoielnice. Dar n-ai de ce să te temi, pentru că bunică-ta l-a bătut la skandenberg şi pe Rambo.



Fahrenheit
Un adventure care te confruntă cu urmările deciziilor tale în bunul stil al celor de la Quantic Dreams. Cea mai importantă e supravieţuirea!



Rome: TW - Barbarian Invasion
Aoleu vin barbarii! Cineva să-l cheme pe generalul Ciprian şi divizia lui de Panzers. Cum adică a plecat să civilizeze?

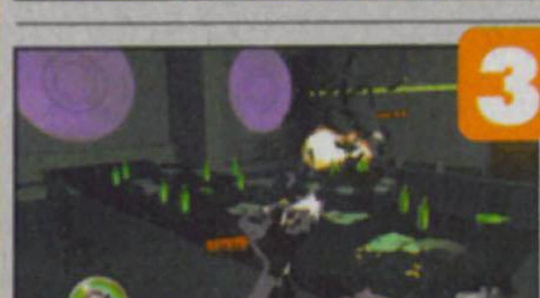
Top Redactor Jacint



Fahrenheit
De când am văzut demo-ul am rămas profund impresionat de complexitatea jocului. Un adventure neobişnuit cu nenumărate posibilităţi!

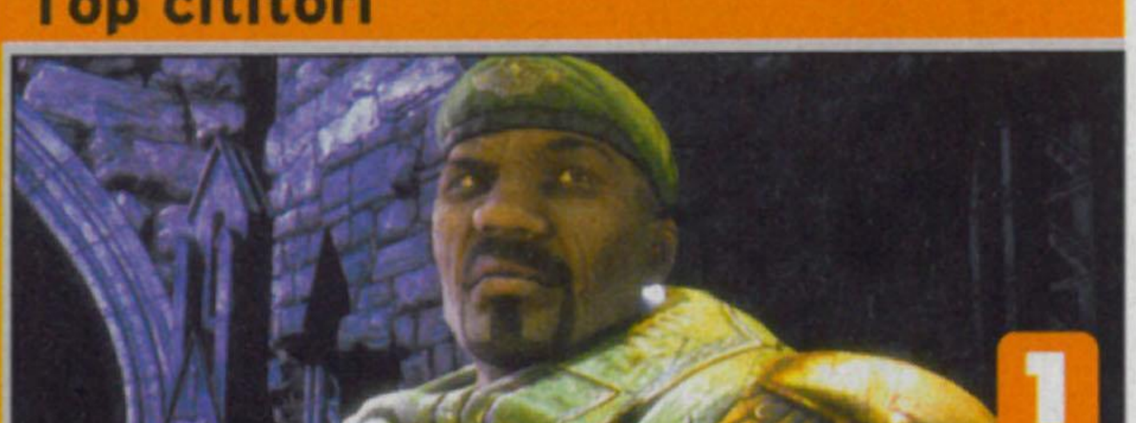


Civilization IV
Abia aştept să civilizez din nou mapamondul, semănând teoria cum că: "Cine nu ştie să înoate, să nu se urce în copac, pentru că va fi călcat de tramvai!".



Drake of the 99 Dragons
Un action-adventure neobişnuit care numai nu vrea să apară. Se pare că Drake are mai mult de lucru cu triadele decât credea!

Top cititori



Unreal Tournament 2007
Încetul cu încetul soseşte timpul să ne pensionăm plăcile grafice şi să spargem puşculiţa pentru a face rost de sponsorizare pentru următoarea minunăţie grafică.



Stargate SG-1: The Alliance
MacGyver reprofilat pe salvarea Universului pregăteşte o dezinsecţie de goauzi şi pe calculatoarele noastre. Cineva să închidă shield-urile!



Elder Scrolls IV: Oblivion
Multora nu le vine a crede că în curând vor pune mânuţele pe jocul care vrea (la rândul lui) să revoluţioneze RPG-urile.

Cele mai aşteptate jocuri

Poziţia actuală	Tendinţa	Titlul jocului Genul	Publisher Producător	Termen
1/24	▲	F.E.A.R. (FPS)	Vivendi Universal/Monolith	trim IV 2005
2/23	▲	Fahrenheit (Adventure)	Atari/Quantic Dream	septemrbie
3/20	▲	Rome: Total War - Barbarian Invasion (RTS)	SEGA Europe/Creative Assembly	septembrie 2005
4/4	–	Dungeon Siege 2 (CRPG)	Microsoft/GAS Powered Games	trim. II 2005
5/9	▲	Dragonshard (RTS)	Atari/Liquid Entertainment	septembrie 2005
6/8	▲	Elder Scrolls IV: Oblivion (RPG)	Ubisoft/Bethesda Softworks	noiembrie 2005
7/1	▼	Age of Empires III: The Age of Discovery (RTS)	Microsoft/Ensemble Studios	necunoscut
8/6	▼	Unreal Tournament 2007 (FPS)	Midway/Epic Games	necunoscut
9/32	▲	Stargate SG-1: The Alliance (Action)	Jowood/ Perception PTY	octombrie 2005
10/6	▼	Black & White 2 (Strategie)	Electronic Arts/Lionhead Studios	trim. II 2005
11/2	▼	STALKER: Shadow of Chernobyl (FPS)	THQ/GSCGameworld	trim. III 2005
12/5	▼	Prey (FPS)	Take 2/Human Head Studios	trim. IV 2005
13/15	▲	Blitzkrieg 2 (RTS)	CDV/Nival Interactive	octombrie 2005
14/10	▼	Civilization 4 (TBS)	Atari/Firaxis	noiembrie 2005
15/11	▼	Serious Sam 2 (FPS)	2K Games/Croteam	noiembrie 2005
16/12	▼	Gothic 3 (RPG)	Jowood/Pirannha Bytes	trim. I 2006
17/14	▼	Advent Rising (Action)	Majesco/ GlyphX Games	trim. III 2005
18/16	▼	Quake IV (FPS)	Activision/Raven Software	trim. IV 2005
19/17	▼	The Roots (Action)	Cenega/Tannhauser Gate	trim. III 2005
20/18	▼	Starship Troopers (Action)	Empire Interactive/Strangelite	septembrie 2005
21/19	▼	X3: Reunion (RTS)	Deep Silver/Egooft	septembrie 2005
22/21	▼	Anno 1701 (Strategie)	KOCH Media/Related Designs	trim IV 2006
23/Nou	NOU	D.I.R.T. (Action)	Deep Silver/N.U. Generation	octombrie 2005
24/Nou	NOU	Brothers in Arms: Earned In Blood (FPS)	Ubi Soft/Gearbox Software	octombrie 2005
25/25	-	LotRings: Middle-earth Online(MMORPG)	Turbine Entertainment/Vivendi	necunoscut
26/31	?	Spellforce 2: Shadow Wars (Strategie)	Jowood/Phenomic	noiembrie 2005
27/26	?	Enclave II (Action- adventure)	Starbreeze Studios/necunoscut	necunoscut
28/27	?	Warhammer 40.000: Winter Assault (RTS)	THQ/Relic Entertainment	septembrie 2005
29/Nou	Nou	Vietcong 2 (FPS)	2K Games/Pterodon	noiembrie 2005
30/28	▼	Drake of the 99 Dragons (Action)	Vivendi/Idol FX	necunoscut
31/30	▼	Myst V: End of Ages (Adventure)	Ubi Soft/Cyan Worlds	trim. III 2005
32/Nou	NOU	The Godfather (Action)	Electronic Arts/EA Games	trim I 2006
33/33	–	Fallout 3 (RPG)	Ubisoft/ Bethesda Softworks	necunoscut
34/34	–	Dungeons & Dragons Online: Stormreach (MMORPG)	Atari/Turbine Entertainment	trim IV 2005
35/35	–	Heroes of Might and Magic V (TBS)	Ubisoft/Ubisoft	trim. I 2006
36/36	–	Metallica (Action)	Vivendi Universal/Segnana	necunoscut
37/37	–	The Movies (Simulator economic)	Activision/ Lionhead Studios	trim IV 2005
38/38	–	Runaway 2 (Adventure)	dtp entertainment/Pendulo Studios	necunsocut
39/39	–	Paraworld (Strategie)	KOCH Media/SEK	trim I 2006
40/40	–	Lord of the Creatures (Strategie)	necunoscut/Arvirago	necunoscut
41/41	–	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter (Action)	Ubi Soft/Grin	trim. IV 2005
42/42	–	StarCraft Ghost (Action)	Vivendi Universal/Blizzard	necunoscut
43/43	–	Neverwinter Nights 2 (RPG)	Atari/Obsidian Entertainment	trim. I 2006
44/44	–	Return to Castle Wolfenstein 2 (FPS)	Activision/ID Software	necunoscut
45/45	–	Pacific Storm (Strategie)	Buka Entertainment/Lesta Studio	trim. IV 2005
46/46	–	Close Combat: Red Phoenix (Strategie)	Take 2/Atomic Games	necunoscut
47/47	–	Timeshift (FPS)	Atari/Saber Interactive	octombrie 2005
48/48	–	Panzer Elite 2 (Simulator)	Jowood/necunoscut	noiembrie 2005
49/49	–	TOCA Race Driver 3 (Joc de curse)	Codemasters/Codemasters	februarie 2006
50/50	–	Duke Nukem Forever (FPS sau OZN)	Take 2/3D Realms	"When it's done! "


Lansată la apă, navigând spre voi!
Colecția Best Games a fost lansată de curând și conține pentru început 4 jocuri. Această colecție va fi continuată pentru a vă oferi cele mai bune jocuri create de-a lungul timpului la prețuri cu adevărat accesibile. Urmăriți viitoarele apariții în colecția Best Games și vă veți îmbogăți colecția de jocuri de valoare.
Jocurile din colecția Best Games se găsesc în toate magazinele bune specializate în IT și jocuri, precum și în chioșcurile de ziare din toată țara.
www.colectiabestgames.ro
24,9 RON*
(tva inclus)
*Preț recomandat de vânzare
Colecția
BestGames
Fallout
Fallout 2
Fallout Tactics
BE PREPARED, GET TACTICAL
Lionheart
Colecția
BestGames
Îți permiți jocuri de calitate
merită să joci originale!
RODIPET
Jocuri distribuite de Best Distribution SRL
tel/fax: 021/345.55.05 e-mail: info@bestdistribution.ro
best distribution

PROFIL American McGee

Multe personalităţi celebre ale industriei de jocuri şi-au lăsat cartea de vizită în paginile rubricii noastre, dar acest articol este diferit. De ce? **Din cauza omului care, deşi şi-a început cariera la id Software, a devenit celebru abia după ce a plecat de acolo...**

American James McGee a văzut pentru prima dată lumina zilei pe 13 decembrie 1972 în Dallas. Chiar dacă nu credeţi, American este într-adevăr prenumele său (întrebat în legătură cu acest lucru el dă întotdeauna un răspuns simplu „Maică mea a fumat iarbă înainte de botez..."). Copilăria sa nu a fost una obişnuită: maică sa, hippie adevărată, şi-a făcut o adevărată colecţie de prieteni (pentru American, taţi vitregi). Treptat, tânărul a devenit retras, atenţia fiindu-i trezită doar de jocuri sau filme. Primul contact cu industria jocurilor l-a avut la 13 ani, când primise un Spectrum. Tot aceasta este şi data când soarta s-a împletit cu cariera de designer de jocuri. Peste trei ani, mânată de o idee spontană, maică sa a vândut tot ce poseda familia şi a dispărut cu tatăl vitreg (actual) al lui American (după cum s-a aflat ulterior banii erau necesari operaţiei de schimbare de sex a bărbatului). Tot ce mai avea eroul nostru în acel moment erau un dulap de haine, câteva cărţi şi un C64. La 16 ani tânărul domn McGee a fost nevoit să-şi întrerupă studiile şi să se angajeze în atelierul auto al unchiului său J.O. McGee. De acum, viaţa tânărului s-a schimbat, el devenind mai dur: a început să fumeze, şi-a umplut o mare suprafaţă a corpului cu tatuaje, a încercat droguri, a fost prins şi condamnat pentru furt calificat (de obicei încerca să subtilizeze componente de calculator) şi multe alte năzbâtii. Tânărul părea, pierdut până prin '92, când atelierul a început să fie frecventat de un puşti uscăţiv cu ochelari. Acesta venea aici ca să-şi repare Ferrari-ul tunat până la limită. Aţi ghicit cine putea fi? Nu? Cine altcineva decât John Carmack?! Cei doi s-au împrietenit foarte repede având cel puţin două subiecte comune: maşinile ultra-rapide şi jocurile de calculator. Nu peste mult timp John l-a invitat pe American să lucreze la mica lui firmă necunoscută de nimeni: id Software.



American a aterizat la id în mijlocul dezvoltării jocului **Doom 1**. La început a fost angajat ca recepţioner, dar, datorită entuziasmului său şi talentului său, la realizarea celui de-al doilea episod a lucrat ca level designer. În scurt timp a legat o prietenie destul de serioasă cu John Romero şi după ce a fost însărcinat cu realizarea părţii acustice a jocurilor produse de id s-a împrietenit şi cu Trent Reznor (liderul trupei Nine Inch Nails). Dintr-un tânăr rebel, dar redevenit un tip „aşezat", s-a transformat într-un rocker adevărat – atât în comportament, cât şi la capitolul înfăţişare. A urmat **Quake**-ul, la dezvoltarea căruia nu a participat doar ca level designer, ci şi ca programator, designer al sistemului de luptă, programator al AI-ului, ocupându-se şi de arsenal. Pe parcursul dezvoltării acestui joc, echipa care părea că nu poate fi separată, a fost scindată de conflictele născute de personalităţile puternice ale membrilor. Mai ales între Romero şi Carmack s-au înrăutăţit treburile, dar nici American n-a putut sta deoparte. După plecarea lui Romero şi ocuparea postului de designer-şef de către Tim Willits (preferatul lui Carmack), cei doi asistenţi Sandy Petersen şi domnul McGee au ajuns într-o situaţie deosebit de delicată. El a rămas însă la id şi a participat la următorul proiect: **Quake 2**. Ca urmare a pretenţiilor aproape imposibile ale fanilor, a condiţiilor de muncă schimbate, a atmosferei şi a terorii lui Carmack, American a clacat. Nu se ştie exact dacă a fost dat afară sau el a plecat, dar după termina-





rea lui **Quake 2** a întrerupt colaborarea cu id.

S-a apucat de un cazinou online, dar în scurt timp a dat faliment. Era pe cale să se întoarcă la a doua sa manie, industria cinematografică, când Michael Crichton (cunoscut pentru Jurassic Park) l-a invitat să-l ajute la transpunerea ludică a noului său roman Timelines. American s-a despărţit însă repede de proiect (jocul a apărut în 2000 şi a fost publicat de Eidos) şi în scurt timp a plecat la Electronic Arts.

Ajungând la Maxis a activat iniţial ca şi consilier creativ, lucrând printre multe altele la faza iniţială a jocului **The Sims**. După câteva luni, conducerea EA a avut atâta încredere în el încât i-a încredinţat un întreg proiect. Primind sub mână Rogue Entertainment s-a apucat de dezvoltarea lui **American McGee's Alice**. Primele idei şi artwork-uri legate de prelucrarea nu tocmai obişnuită a celebrului roman au dat bătăi de cap serioase conducerii EA. Conform unei idei, Alice trebuia să fie o junioară dependentă de droguri, care leşină într-o discotecă şi trăieşte aventura vieţii ei generate de visul indus de drog, cu reveniri sporadice la realitate. În final, după multe avorturi intelectuale au ales o adaptare suprarealistă, în stilul filmelor lui Tim Burton. După nenumărate lupte şi scandaluri, jocul a apărut şi a fost aplaudat de presa de specialitate şi vândut în câteva sute de mii de exemplare. Erau deja gata planurile pentru adaptarea de consolă, dar din cauza faptului că acestea nu coincideau cu imaginea „family friendly" a publisherului, acestea au fost abandonate. Încetul cu încetul s-a uitat de Rogue, şi la urmă a fost desfiinţat. După ce Spielberg a ridicat în slăvi jocul, Hollywood-ul s-a aruncat asupra proiectului.

Miramax împreună cu Wes Craven au încercat să realizeze filmul, care din diverse motive n-a mai fost turnat (deşi există o sumedenie de scenarii).

În 2002 împreună cu prietenul său, Dave Taylor, McGee a înfiinţat firmele Carbon6 şi Mauretania Import Export Company. El a dispărut câteva luni bune de pe scenă, auzindu-se diferite zvonuri doar despre Oz. În 2004 s-a întors şi s-a angajat la firma lui Trevor Chan, Enlight (cunoscut mai ales pentru simulatoarele sale economice) şi a realizat un joc non-conformist şi plăcut: **Scrapland**. La câteva luni după şi-a anunţat şi următorul joc Bad Day L.A. (deja se produce şi adaptarea cinematografică), iar în august împreună cu George A. Romero s-a apucat de **City of the Dead** – supranumit „modest" cel mai sângeros joc al tuturor timpurilor. Pe lângă acestea se pregăteşte pentru filmările lui Oz şi se ocupă şi de partea a treia a trilogiei Twisted Tales, denumit Grimm (joc, film şi roman – simultan).

Deşi are sarcini cât trei oameni, American McGee se ocupă în timpul liber de regizarea de videoclipuri pentru Radical Media şi trage chefuri legendare cu prietenii săi celebri Trent Reznor şi Marilyn Manson. El a devenit star atât la Hollywood, cât şi în industria jocurilor!






ERDEI JACINT
jacint@pcgames.ro




G



Guild Wars

Fraţilor, e o adevărată nebunie. Toate MMO-urile astea care au apărut în ultimul timp pe piaţă nu fac altceva decât să ne mănânce timpul liber şi viaţa personală (în speranţa că mai avem aşa ceva, din când în când).

Dar ce să-i faci? Ajungi noaptea să visezi tot soiul de monştri, să faci combinaţii matematice de skill-uri, toate acestea doar pentru a te trezi a doua zi dimineaţă, a deschide calculatorul şi a trece mai departe la făcut quest-uri, metodic.

Adictiv? Puţin spus. **Guild Wars** adună cu migală de birocrat tot ceea ce e mai bun prin toate MMORPG-urile actuale, face o supă, un mic, o atenţie, şi devine unul dintre cele mai bune jocuri pe care le-am jucat vreodată. Cu o grafică de stă mâţa în coadă, ursul în peşteră şi porcuşorul lui Cipri în poziţie de Rambo, **Guild Wars** a reuşit minunea de a mă ţine nopţi şi zile undeva, în faţa monitorului, fără nici o şansă de a reveni ca tot omul în lumea celor care cuvântă. Ascalon... acest cuvânt spune multe. Jucăm rolul unui erou enigmatic în această minunată lume, o lume bătută la cap zilnic de monştri supăraţi pe viaţă, fără prietene, fără bani şi fără viaţă personală, un erou ce trebuie să demonstreze minut după minut că este în stare să ţină piept unui număr impresionant de inamici pe măsură. Povestea sună cunoscută? Nu e nici o problemă, multe jocuri recurg la acest tertip pentru a-şi atrage clientela.

Cine, mă?

A fost odată ca niciodată, a fost o firmă care se chema Blizzard. La un moment dat, câţiva băieţaşi plini de testosteron au decis că este mai bine şi mai frumos să-şi facă bagajele, să-şi spele ciorapii şi să facă de capul lor o nouă şi productivă firmă de jocuri pe calculator. Experienţă aveau, slavă Domnului, drept pentru care iaca un joc ce reuşeşte să te lege cu sfoara în faţa monitorului. Dar staţi să vedeţi voi, că Ascalonul ăla nu e de fapt aşa cum se spune, e chiar mai mare, iar continentul din care face parte, Tyria este, literalmente, o lume impresionantă, cu aventuri epice, detaliate până la cel mai minuscul element. Iar, în timp ce ne facem treburile urmând firul poveştii, avem parte de o altă jumătate a jocului, ce constă în bătălii competitive între echipe formate din jucători, bătălii poziţionate în tot soiul de arene special create pentru aşa ceva. Aşadar, acţiune cât cuprinde, sport ce le place românilor, tactică pentru cei mai speciali dintre noi, precum şi alte elemente ce pune tineretul cu mintea la lucru. De fapt, **Guild Wars** este un joc în care te implici mai ceva decât într-un FPS multiplayer de calibru, însă este uşor de învăţat (dar, cu toate acestea, foarte greu de a fi un "master"). Spre deosebire de concurenţă, unde povestea şi, mai ales, finalul, joacă un rol nu chiar atât de important precum am spera noi, **Guild Wars** lasă impresia că dezvoltă un storyline ce evoluează odată cu personajul nostru. Acest aspect este minunat, mai ales pentru cei cărora PvP-ul nu le provoacă fiori durdulii pe spate şi care preferă o abordare mai relaxantă a conceptului de MMO – adicătelea solo-ing. Ei bine, în acest caz, avem undeva pe la 100 de ore de joc în care, fie că hălăduim singuri pe unde ne tună creieraşul, fie ne înhăităm cu ceva imbecili francezi (nu uitaţi sfatul lui Stokky de la reviewul **World Of Warcraft** referitori la francezi, se aplică şi aici în proporţie de sută la sută) în speranţa că viaţa noastră prin acest univers va fi mai uşoară.



Dumnezeu a dat... Dumnezeu a luat

După doar câteva minute de joc, oricine recunoaşte marca Blizzard (mă rog, ArenaNet), mai ales datorită unei asemănări izbitoare cu tot ceea ce înseamnă Action RPG ce implică numele de **Diablo**. În sensul că avem de umblat ca pelerinii pe tot soiul de hărţi imense, presărate peste tot cu monştri şi comori pe măsură, iar de bătaia frate cu românul avem parte foarte repede, foarte uşor şi foarte convenabil. De aia e frate cu românul. Prima mare problemă pe care am descoperit-o în **Guild Wars** e legată de libertatea de mişcare. Ca un avid adept al "altor" MMO-uri, sunt obişnuit să îmi iau lumea în cap şi să purced la drum pe tot soiul de scurtături, prin munţi sau ape, folosindu-mă de relief pentru a ajunge acolo unde doresc. Ei bine, aici nu se poate aşa ceva.





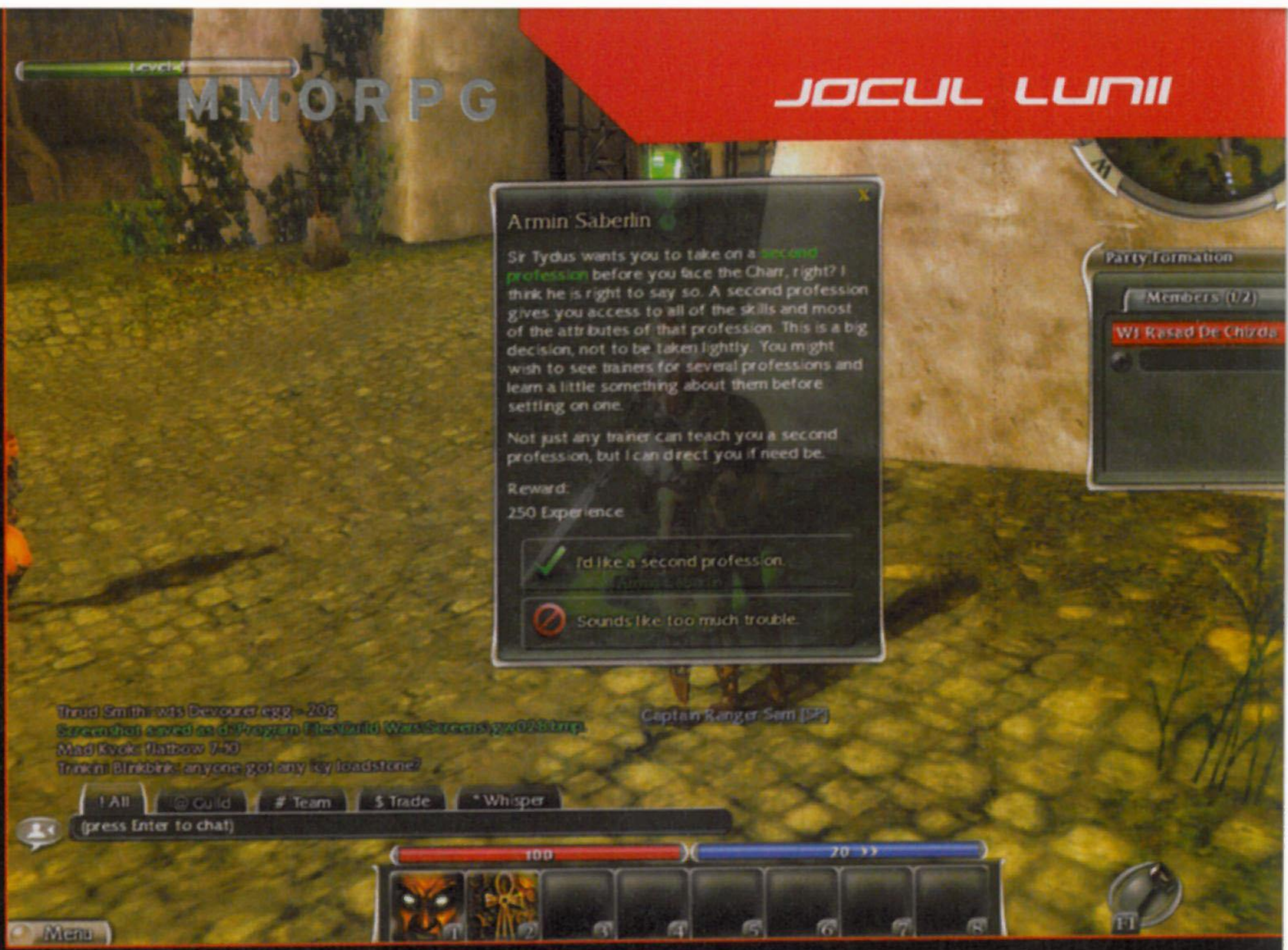


Am avut la un moment dat de predat un quest undeva pe malul unui râu, drept pentru care mi-am propus să sar în apă (în jocuri ştiu să înot, spre deosebire de viaţa de zi cu zi), să fac o sută de metri braţ şi să fericesc ceva ţăran ce îşi pierduse vaca. Ei bine, nu se poate. A trebuit să merg pe un drum predefinit timp de vreo zece minute, pentru a ocoli toate văile şi toţi munţii ce-mi stăteau în cale. Aşadar, **Guild Wars** este FOARTE linear. Cu toate acestea, tocmai această linearitate contribuie din plin la pasul impus de joc, la acea viteză constantă cu care ne vom obişnui după doar câteva minute. Interfaţa jocului este clasic de simplă, fiind dotată cu tot felul de chestioare utile (de la nelipsitul minimap pe care îţi poţi nota, dacă doreşti, până şi ideile filosofice), până la chat box-ul în care lumea zbiară tot soiul de remarci exotice. Controlul asupra camerei şi asupra perspectivei acesteia este aproape liber, cu MAREA menţiune că nu poţi SĂRI. Bine, în rest avem de toate. Poţi fie să joci jocul din perspectivă FPS, fie dintr-una third action, însă mă repet, cel de-al doilea mare minus al jocului este faptul că nu poţi sări. Cu siguranţă, acest lucru nu contează prea mult în fizica unui joc de acest gen, însă pentru anumite persoane ce sunt obişnuite cu parcurgerea unor distanţe enorme fără cal sau fără ceva evenimente majore, tasta SPACE devi-





ne un resort la care apelează des. Şi când te trezeşti că apeşi un Space iar personajul tău nu numai că nu sare, mai rău, face stânga împrejur şi începe să alerge îndărăt, dragostea pentru **Guild Wars** mai scade cu o sutime. Spuneam că putem aborda mai multe perspective asupra acestui mirific univers. Ei bine, cea mai recomandată este clasica third person, deoarece avem acces la o mai bună "vizionare" a peisajelor înconjurătoare (care, între noi fie vorba, arată senzaţional), precum şi pentru un management vizual al personajului. La fel ca în **WoW**, în momentul în care pe ecran îţi apare fie un monstru controlat de calculator, fie vreun player dobitoc ce îţi doreşte răul, îl poţi selecta (literalmente) doar cu ajutorul unei taste. Mai departe, vă daţi seama ce iese. Fie că mama te-a făcut "biologic" cu un arc în mână, fie că tata te-a învăţat de mic copil frumuseţea armelor melée, marea majoritate a bătăliilor se vor baza pe utilizarea, cât mai optimă, a skill-urilor pe care le posezi. Poţi avea nici mai mult nici mai puţin decât opt skill-uri pe care să le foloseşti pe parcursul unei bătălii. Aceste opt abilităţi pot fi alese doar în momentul în care părăseşti un sat sau un oraş, din noianul de şmecherii pe care le înveţi odată cu avansarea în nivel. Acest aspect are două tăişuri. Pe de o parte, ascute simţurile şi reacţiile jucătorilor într-o partidă PvP, făcându-l să îşi înţeleagă foarte bine personajul, însă, pe de altă parte, face ca puştiulică de 15 ani să alerge plângând până în cel mai apropiat oraş pentru a-şi "optimiza" paleta de skill-uri alese. Plus că, de foarte multe ori, opt skill-uri nu sunt nici pe departe suficiente. Fiecare dintre cele şase personaje prezente în joc are la dispoziţie un halucinat număr de 150 de skill-uri, fiecare dotat cu un simbol grafic special, scop şi descriere. După cum mieros grăieşte un bun prieten ce şi-a pierdut ultimele luni în universul jocului (ca să nu mai amintesc de avertismente din partea şefului şi, mai rău, avertismente din partea iubitoarei sale soţii), practic nu există un skill mai bun ca altul, ci doar situaţii diferite în care acestea pot fi folosite. Mai bine zis, de multe ori se întâmplă ca un skill



NOTEAZĂ ACOLO CE AI DE FĂCUT: trei cepe, cinci roşii şi un kil de carne. De vită...

DATORITĂ FAPTULUI CĂ nenea de mai jos s-a căţărat pe mine, îl rog insistent să dispară.







primit la level 1 să fie mai util decât o pompoasă abilitate ce taie şi pe dracul în patru. Totul ţine de gusturi şi de degete.

3 în 1 la zece mii

În funcţie de cum îţi dezvolţi personajul în partea de role-playing a jocului, diversele abilităţi câştigate pe parcurs îţi vor satisface (sau nu) nevoile. Pe lângă faptul că este musai să treci pe dual-class undeva, la începutul jocului, skill-urile sunt astfel gândite încât jumătate te deservesc perfect în PvE (player versus Environment), pe când altele sunt practic mulate pe confruntările PvP. Practic, procesul de selectare al acestor abilităţi este nesfârşit, iar perpetua lor descoperire şi achiziţionare aduce puţin cu un TCG. Oricum, satisfacţia este garantată, iar strategia generală este într-o perpetuă mişcare. Crearea unui personaj este rapidă şi foarte bine gândită, tot ceea ce trebuie muşchiul nostru vânjos să facă e să selecteze un gen (tanti sau nenea), o clasă şi aspectul exterior. Aici trebuie menţionat că personajele arată mult, mult mai bine decât suratele lor din **WoW** – de fapt, toată grafica e senzaţională (cred că deja am mai zis asta). Odată personajul creat, putem opta pentru două stiluri de joc. Primul, cel Role-Playing (dar căruia, din motive etice, îi voi spune PvE), ne trânteşte în faţă un personaj de level 1, o prospătură cu care trebuie să parcurgem toate etapele din joc pentru a-l creşte, a-l coace şi a-l frăgezi bine, iar cea de a doua opţiune este cea PvP. În PvP pornim la drum cu un personaj de level mare, dotat de la mama natură cu artefacte miez, skill-uri cât cuprinde, numai bun de măcelărit adversari şi de meciuri competitive cu alţi adversari, cu menţiunea că nu vom mai putea lua parte la raidurile cooperative. Ideea acestor două opţiuni este simplă. Pentru cei care nu împărtăşesc deloc dragostea pentru un story cum nu se poate mai bun, sau care nu prea au timp să facă level-up după level-up, să câştige skill după skill sau să omoare mob după mob, pot trece direct la PvP. Pe de altă parte, cei dintre voi cărora le place să guste din fragedul suc al storytelling-ului, să parcurgă o aventură captivantă în compania altor... colegi de breaslă, iau totul de la zero. Cu toate acestea, **Guild Wars** a fost creat pentru a oferi cumpărătorului câte un pic din fiecare, drept pentru care, dacă doreşti să începi un personaj PvP, majoritatea skill-urilor sunt "ascunse" până ce nu le descoperi cu personajul tău din PvE. Pe scurt, puneţi copii mâna mai întâi şi învăţaţi jocul, după care vă puteţi liniştit avânta în bătăliile cu alţi colegi (mai mult sau mai puţin mediocri). De asemenea, armele puternice (şi diverse custom parts) sunt descoperite în periplurile noastre prin PvE, putând fi folosite, mai târziu, şi în PvP. Avem aşadar de-a face aici cu două servere într-unul. Aşa că, dragii mei, pentru cei care cred că **Guild Wars** este un joc lejer, prin care treci ca cuţitul prin salamul de Sibiu, îi anunţ oficial că... nu este aşa. Avem de-a face cu o adevărată maşină de mâncat timpul, acţiune cât cuprinde şi o poveste de îţi vine să îi dai un pupic. Rezultatul bătăliilor este, practic, o recompensă pentru coordonarea skill-urilor (şi a degetelor) – ceea ce ne îmbie foarte mult spre un PvP distrugător, cu toate că foarte mulţi jucători (printre care şi subsemnatul) aleg mersul pe jos, bătutul la tobă şi hăcuit de monştri, pentru a obţine cele mai bune echipamente cu putinţă. Drept pentru care orele petrecute în PvE sporesc, de la o zi la alta, într-un ritm înfricoşător, ore în care învăţăm ce face skill-ul X, sau de ce nu trebuie să folosim skill-ul Y. Ce pot spune? **Guild Wars** îşi are doza lui de părţi bune, mai mare decât multe jocuri de top existente pe piaţă. Dar, în acelaşi timp, faptul că e gratuit (după ce dai banul şi îl achiziţionezi), implică un relaş din partea producătorilor şi anumite elemente ce îl trag serios în jos, mai ales pentru cei cu adevărat pasionaţi de MMO-uri. Că alegi un **World of Warcraft**, un **Everquest 2** sau un **Guild Wars**, deja totul se reduce la o chestiune de gusturi. Fiecare după cum îi place. Eu, deja, am făcut alegerea, rămân la... nu vă spun. :P

UWE BOULLE
paul@pcgames.ro



Punctaj
GUILD WARS

PRODUCĂTOR	ArenaNet
PUBLISHER	NcSoft
OFERTANT	TNT Games
PREŢ	31, 5 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

+ GTATUIT!!
+ skill-uri cât pentru o sută de ani
- lipsa libertăţii de mişcare
- linear

Multiplayer: cât cuprinde...

Grafică	94%
Sunet	90%
Gameplay	92%
Atmosferă	91%

92%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 800 MHz	CPU	- 1,5 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: WORLD OF WARCRAFT, EVERQUEST 2

Tabel comparativ (1)

Story

WoW

La doar zece ani de la lupta cu infamii membri ai The Burning Legion, alianța între Horde și... Alliance se zguduie din toate temeliile posibile. Și de o parte și de alta, oameni, orci, trolli, gnomi și alte piticanii s-au apucat să se spargă în figuri. De dimineața până seara, bătălia e în toi. Atât monștri, câți și alți tinerei ce șed frumos în spatele monitorului, ne vor pune bețe în roate. Cât de propice pentru un MMO...

GW

Avem un orășel. Îi zice Ascalon. Mai mult decât atât, avem un continent, pe numele său Tyria. Ei bine, cu aceste două mici premise, pornim într-o măreață aventură, într-o lume zbuciumată de tot soiul de conflicte, care mai de care mai picante. Dotați cu o sabie, un wand, un staff, un arc sau ce știu eu ce alte minunății ale naturii, pornim, frumușel, într-o perpetuă luptă pe viață și pe moarte...

EQ2



Același Norrath cu care ne-am întâlnit în prequel, de această dată îl găsim lovit de una bucată cataclism ce a provocat distrugerea tuturor civilizațiilor lumii. Ca rezultat, două metropole rămân în picioare, pentru a sfida furia naturii: Qeynos, locul celor buni la suflet (geeks!!!) și Freeport, casa celor ce au promis o palmă frumușică societății. De aici până la o conflagrație imensă, e puțin...

Personaje

WoW



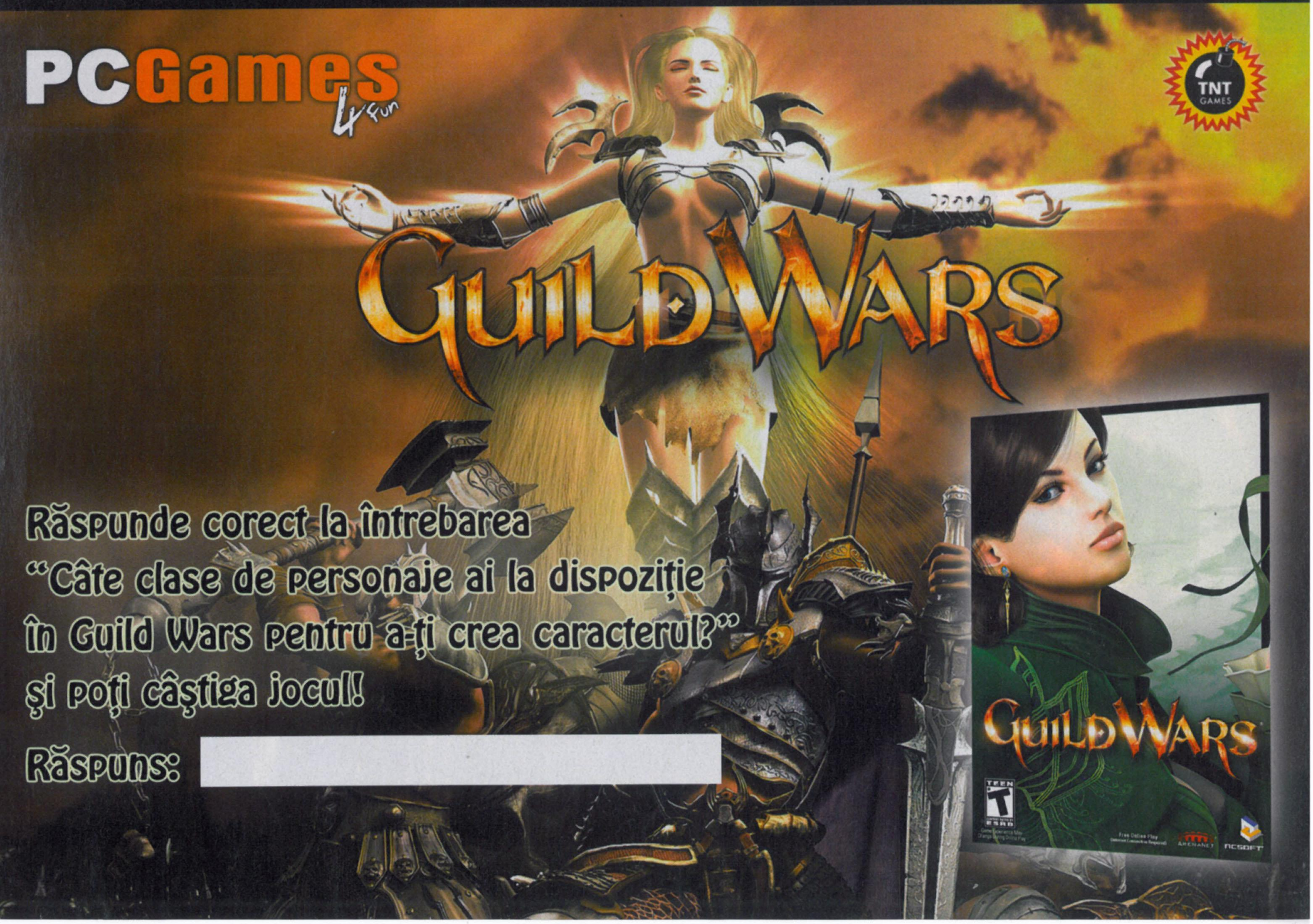
Atât de o parte, cât și de alta, a baricadei, avem la dispoziție o sumedenie de clase și rase, toate în așa fel create încât să existe un echilibru perfect. Hoarda are Shamani, Alianța are Paladini. Magii sunt peste tot, hoții se ascund în umbră, lovind când nu te aștepți, iar druizii protejează natura, făcând tot posibilul pentru a o feri de necazurile inerente. Cu paloșul în mână, războinicii cutreieră Azeroth-ul, în căutare de victime...

GW

Fără a fi ordonate în facțiuni sau rase, personajele din **Guild Wars** oferă o suficientă diversitate pentru ca până și cel mai pretențios jucător să aibă de unde alege. Oferind foarte multe modele clasice, de la Warrior la Elementalist (Mage) sau Ranger, jocul ne provoacă în același timp cu clase mai speciale, cum ar fi Mesmerul sau Necromancerul. Toate echilibrate la sânge, bineînțeles.

EQ2

Probabil cel mai complex la acest capitol, **Everquest 2** oferă jucătorului o gamă largă de clase și rase, de la minusculii dwarves sau gnomi, trecând prin plictisitorii oameni sau half-elves, până la colegii mari și fără prea mult creier, barbarii sau ogrii. Feline, reptile, chiar și rozătoare, toate așteaptă să ia bâta la interval, să o învârtă deasupra capului și să ia o gură din universul jocului.



Tabel comparativ (2)

Gameplay

WoW

Pentru mulți, rămâne referința în domeniu. Combinația între o grafică aproape perfectă și o libertate de mișcare absolută face din **World of Warcraft** împlinirea unora dintre cele mai ascunse dorințe ale jucătorilor. Interacțiunea dintre playeri, la rândul ei, conduce la definirea unui univers interactiv, în care alegi fie să hălăduiești prin dungeon-uri în căutare de artefacte, fie să cauți și să lichidezi jucători inamici.

GW

Dacă în capitolul gameplay s-ar include faptul că este gratuit, **Guild Wars** ar închide gura concurenței. Ei bine, problema e că, pe lângă această gratuitate, vin din urmă și niște minusuri care se fac, în timp, simțite. Cum ar fi faptul că este linear. Sau că nu poți merge în anumite zone ale hărții pentru că așa le vrea mușchiul producătorilor. Grafica, în schimb, precum și luptele în arenă fac deliciul publicului.



EQ2

Cea mai mare problemă cu care dă piept **Everquest 2** este lipsa completă a PvP-ului. Chiar dacă setting-urile jocului duc clar cu gândul la confruntări de proporții, acestea lipsesc cu desăvârșire. Totul este orientat pentru PvE, și chiar faptul că, la un moment dat, jurăm credință veșnică binelui sau răului, degeaba o facem. Cel puțin, eu unul, nu am reușit să snopesc în bătaie nici un goody-goody too shoes...

Pro și Contra

WoW

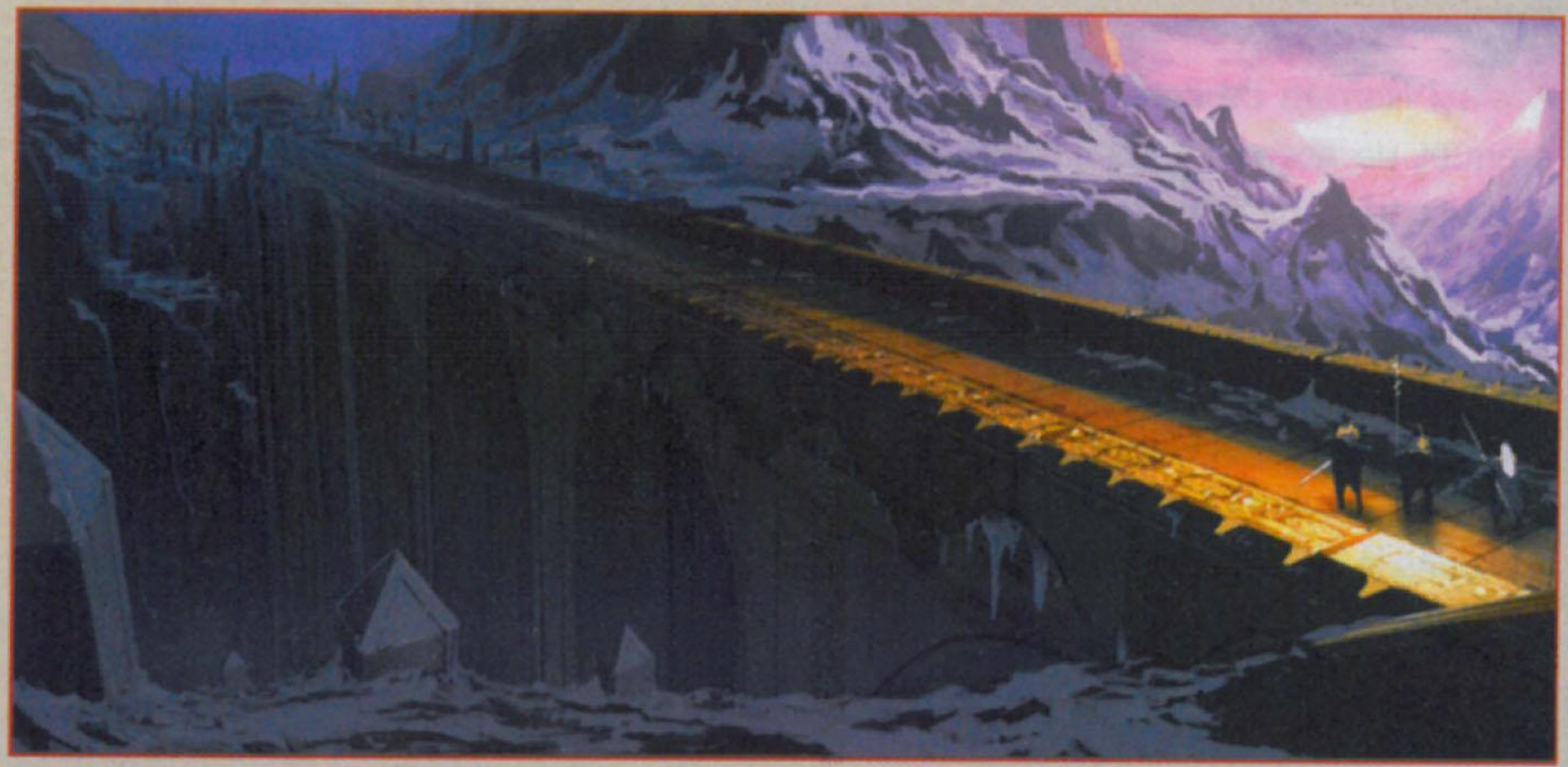
Pro - Pisică, steed, iepurași, tot soiuri de pet-uri. Raiduri de peste 45 de oameni.
Contra - Bug-uri cât cuprinde, monștri imbatabili, imbecili care îmi strică prețurile la casa de licitații.

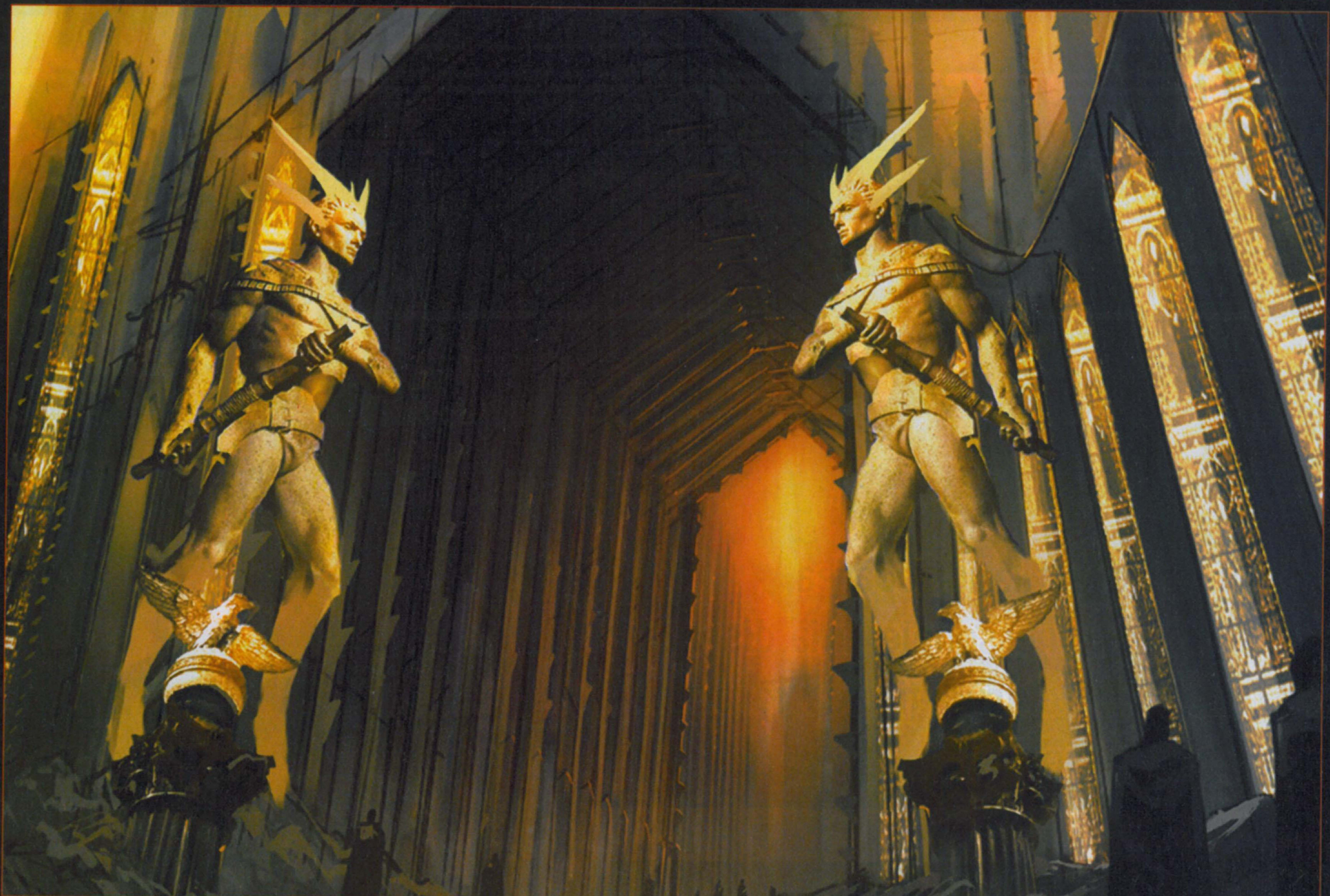
GW

Pro - Gratuit. Grafică demențială. O grămadă de skill-uri. Elementalista.
Contra - Linear, nu ai nici o libertate de mișcare, path-urile sunt predefinite.

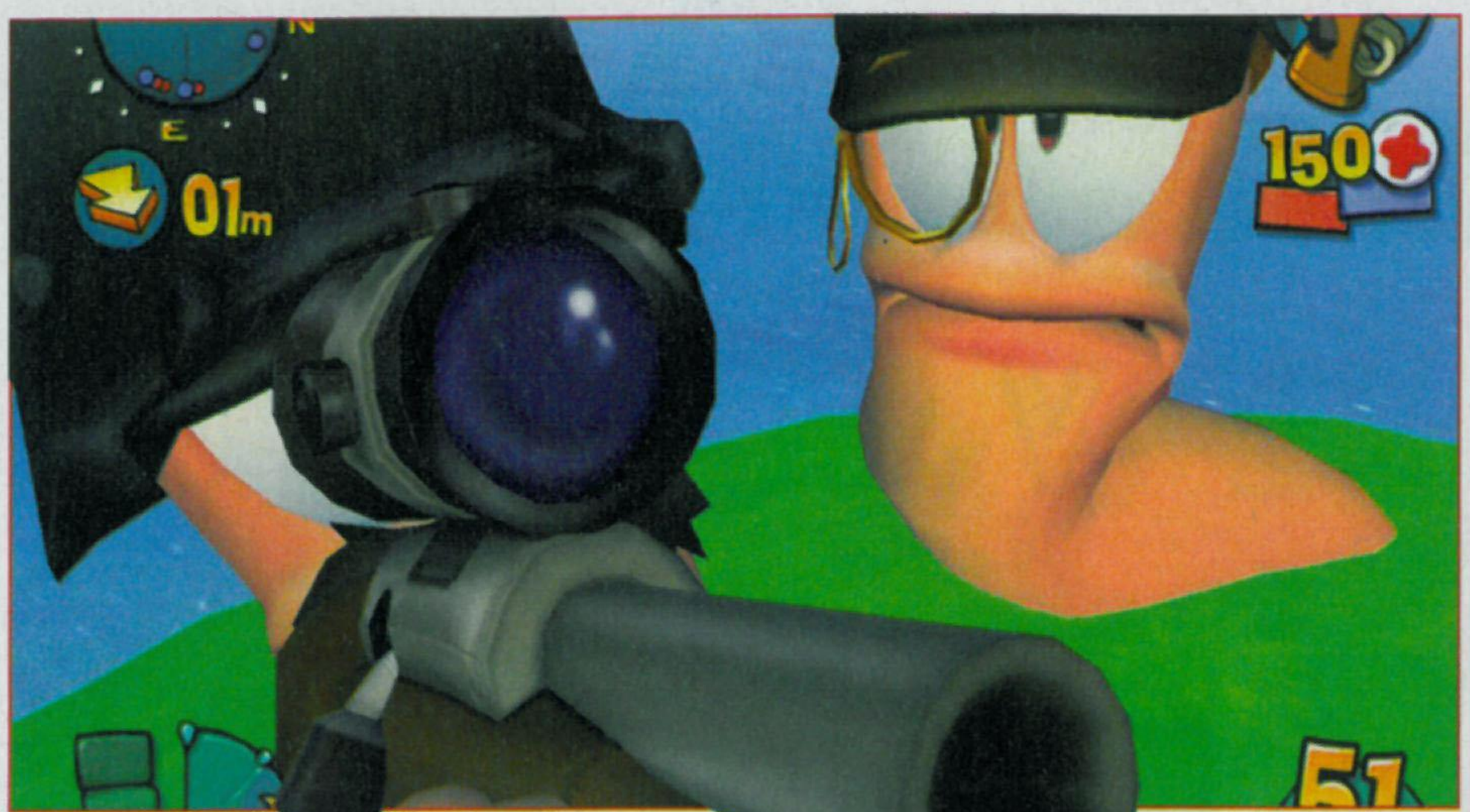
EQ2

Pro - Foarte complex. Doar pentru jucătorii hardcore. Meserii cu adevărat... meserii.
Contra - Doar PvE. Nimic mai mult. Atât de complex încât nu atrage jucători.



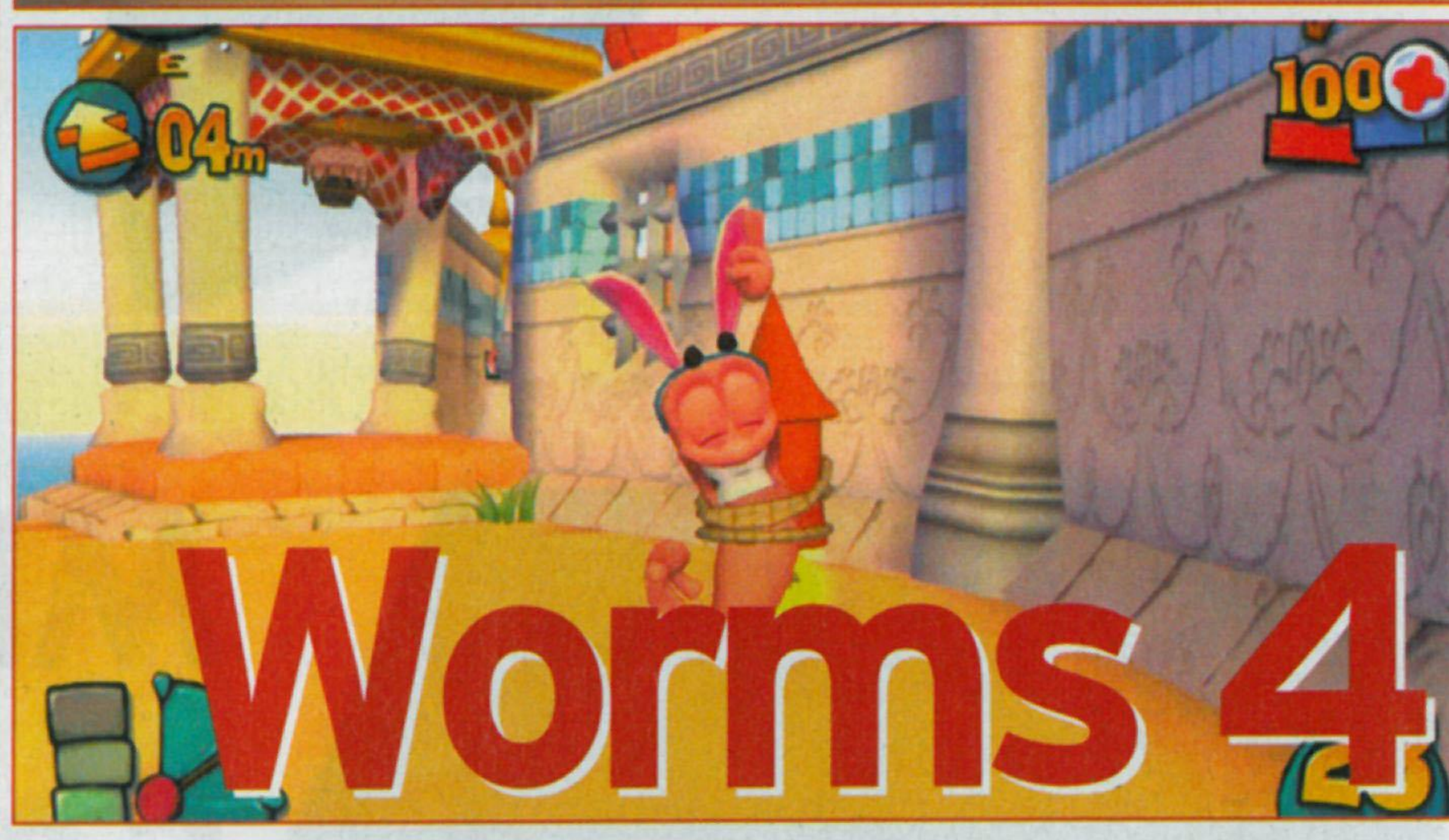



TRANSILVANIA
Miercuri 19:15
Sâmbătă 11: 00
DUBLU CLICK









Worms 4 Mayhem

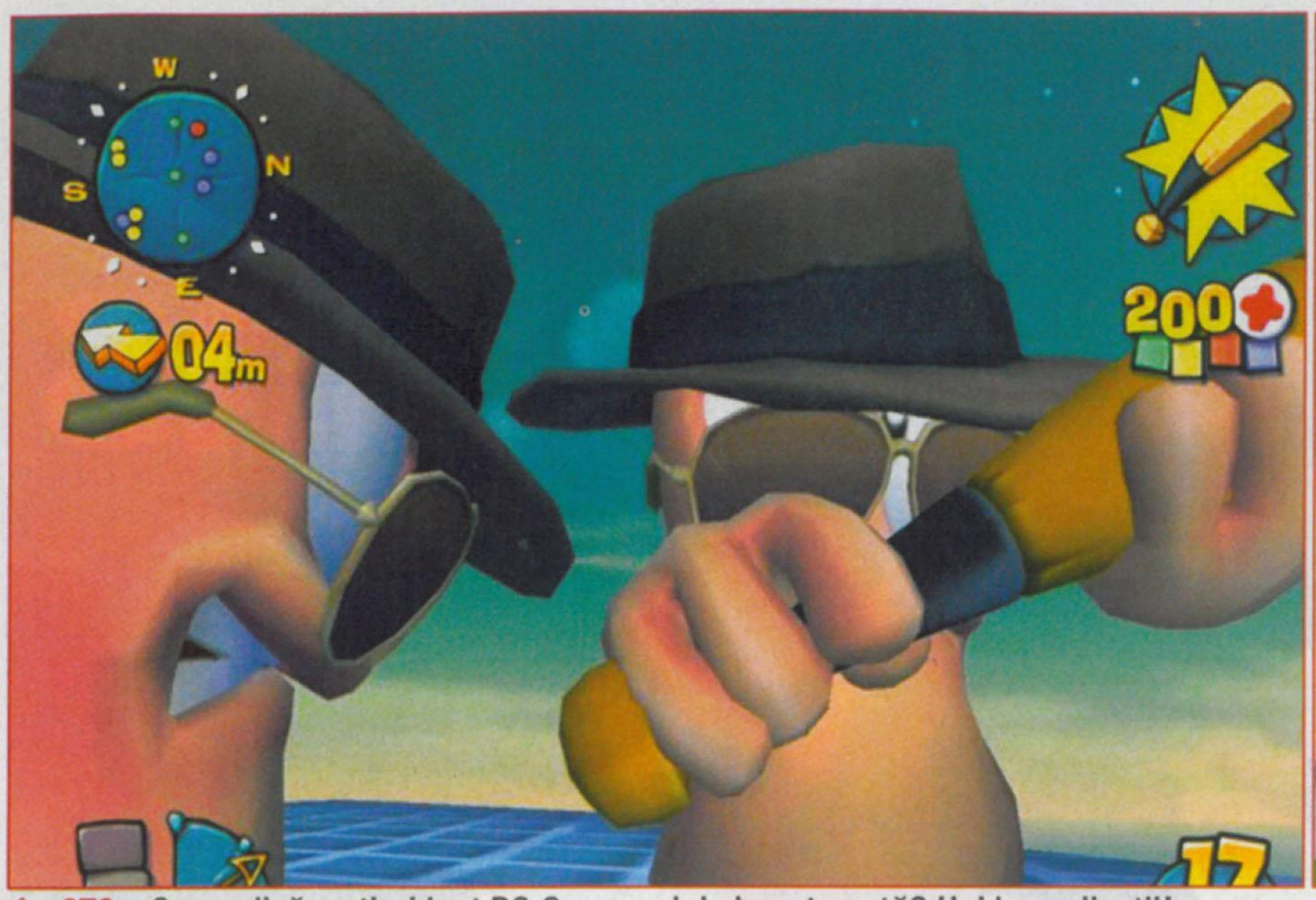
În urmă cu aproximativ 10 ani râmele din întreaga lume s-au săturat de cariera lor de momeală pentru peşti şi, într-o dimineaţă răcoroasă, după o ploaie torenţială au pornit în căutarea unui nou scop în viaţă. Răspunsul le-a fost dat, în mod surprinzător, de activităţile militare şi de armele care mai de care mai distrugătoare. Cum au reuşit să deprindă abilităţile de comando rămâne un mister, dar, de atunci, fără să-şi mai facă griji pentru integritatea lor corporală, ne amuză făcându-şi zile fripte şi terorizând şi alţi reprezentanţi ai regnului animal (super sheep!!!).

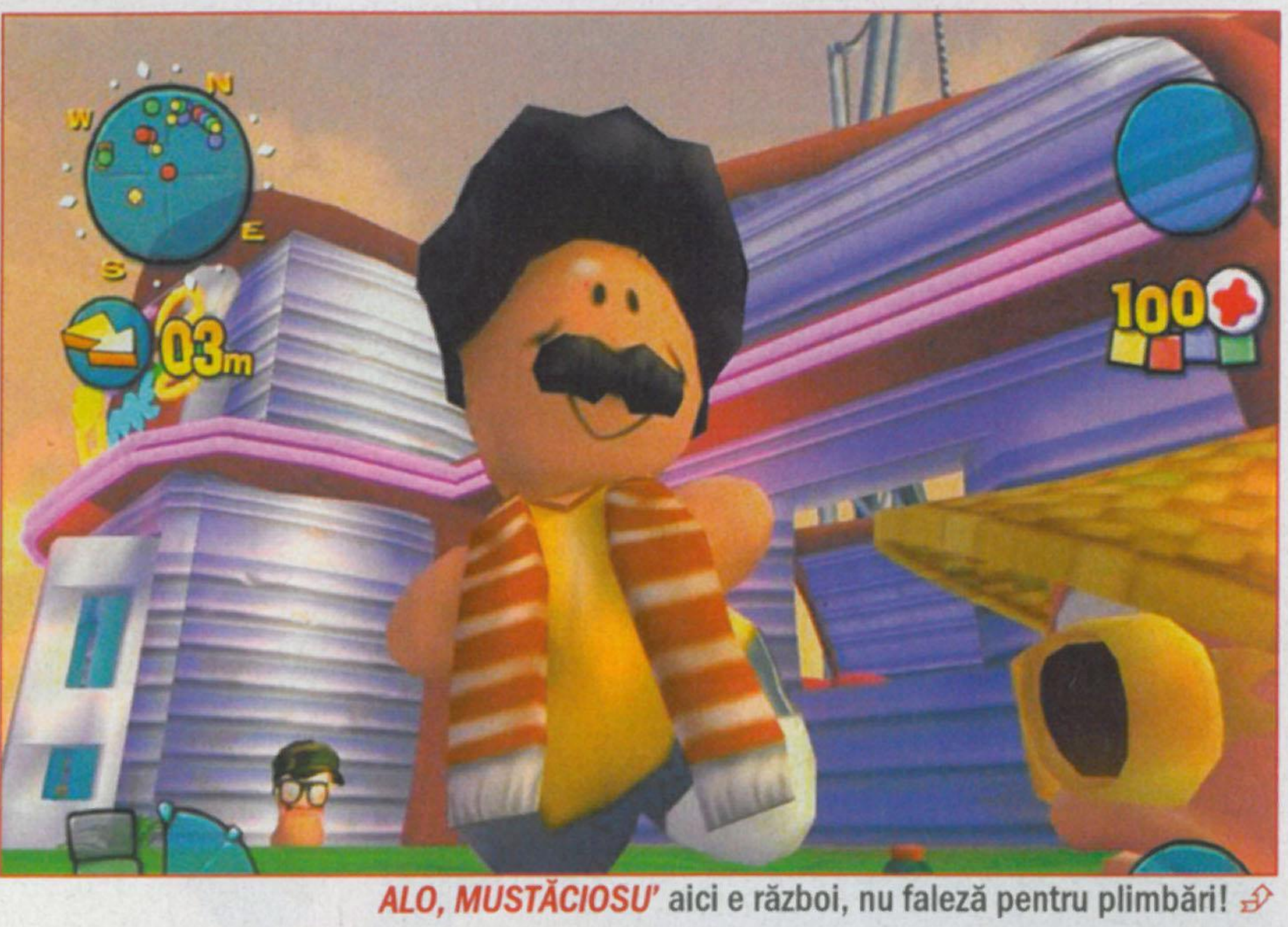
După ce s-au perindat pe la nenumăraţi publisheri şi după ce au apărut pe toate consolele existente (până şi pe telefoanele mobile), **Worms** s-au adunat pentru încă o partidă kamikaze.

Foarte mulţi fani ai seriei au fost dezamăgiţi de adoptarea graficii 3D care în opinia lor a distrus simplitatea jocului şi care a ruinat o mare parte a atmosferei distractive. Cei de la Team 17 încearcă însă în acest al patrulea episod să corecteze toate gafele cauzate de această inovaţie şi să împace jucătorii supăraţi.

La prima vedere **Mayhem** nu diferă aproape deloc faţă de **Worms 3D**. Grafica este aceeaşi, poantele sunt deja cunoscute şi nici gameplay-ul nu pare să difere. Abia după câtva timp petrecut cu molestarea celorlalte râme sesizezi aparent micile schimbări menite să-ţi uşureze viaţa. Prima modificare benefică priveşte construcţia nivelurilor. Acestea au devenit mai simple, făcând deplasarea pe hartă mai uşoară. Nu trebuie însă să te aştepţi la peisaje sterpe sau lipsite de imaginaţie. Există iarăşi noi teme, fiecare cu elementele sale specifice, care garantează varietatea şi hazul. Printre acestea se numără niveluri construite în stilul şantierelor, a vestului sălbatic sau cele inspirate de cercul miturilor Arthuriene. Acum însă, eroii de buzunar pot traversa hopurile mai mici fără să fie nevoiţi să sară. De asemenea, şi-au mărit şi pasul fără să depăşească limita de viteză impusă pentru râme.

Pentru a uşura orientarea,





CTC... Cum adică nu ţi-ai luat PC Games-ul de luna trecută? Hai la explicaţii!

ALO, MUSTĂCIOSU' aici e război, nu faleză pentru plimbări!

respectiv planificarea şi executarea atacurilor, îţi stau la dispoziţie trei poziţii ale camerei: blimp, first-person şi third-person. Şi reprezentarea damage-ului cauzat celuilalt a devenit mai clară. Folosirea armelor este deosebit de simplă, putând să te obişnuieşti cu controlul foarte repede. Spre deosebire de **Worms 3D**, în **Mayhem** controlul te va încurca doar rareori. Problema existentă însă la capitolul sărituri n-a fost eliminată. În spaţiile deschise această manevră decurge uşor, dar când încerci să-ţi croieşti drum pe nişte scări sau spre deasupra unor cutii, lucrurile se complică şi încep să-ţi crească perii albi.

Campania singleplayer este destul de lungă şi are destul umor ca să te captiveze pentru ceva timp. Prin scene intermediare producătorii au încercat chiar să schiţeze o poveste de fundal. Obiectivele care trebuie îndeplinite sunt variate şi distractive. Adevăratul potenţial al jocului iese la iveală abia în partidele multiplayer. Fie pe Internet, fie în reţea sau chiar pe acelaşi calculator, diferitele mod-uri multiplayer îţi oferă clipe de neuitat. În plus, regulile de bază ale acestor confruntări pot fi modificate pentru a crea noi tipuri de joc. O mare parte a acestei distracţii este dată de armele neconveţionale şi de efectele utilizării lor. În **Mayhem** reapar vechii favoriţi precum Bazooka sau oaia explozivă, dar apar şi elemente noi precum Inflatable Scouser (un tip de la Liverpool pentru cei care nu sunt familiarizaţi cu fotbalul). Barosanul păros şi iubitor de fotbal începe să se umfle precum un balon, după care îşi ia zborul împreună cu râma ţintită. După un timp (sau dacă se loveşte de ceva) se sparge, dându-i şansa săracei victime să experimenteze "plăcerile" căderii libere. Noile poante nu se termină aici, râmele cooptând în războiul lor până şi extratereştri care răpesc oponenţii. Cea mai importantă adiţie a acestui nou episod rămâne însă fabrica de arme. Aici ai ocazia să făureşti propriile arme de distrugere în masă. Procesul nu este prea complicat (şi nici rezultatul nu este prea spectaculos), dar îţi dă şansa să-ţi pui în aplicare propriile idei trăsnite.

Din punct de vedere al aspectului grafic, nu s-au schimbat prea multe. Producătorii au păstrat grafica de desene animate, care foloseşte culori vii şi efecte de explozii exagerate. Din punct de vedere al nivelului de detalii nu avem la ce să ne aşteptăm, majoritatea clădirilor fiind parcă o adunătură de cuburi. Râmele se pot personaliza după gustul fiecăruia, hainele şi accesoriile fiind la fel de trăsnite după cum ne-am obişnuit.

Partea acustică nu este tocmai reuşită, adesea devenind iritantă. Din cauza vocabularului redus al worm-şilor, scenele intermediare devin adesea plictisitoare. Ca să se înţeleagă totuşi ceva din poveste şi de cei care nu vorbesc limba, producătorii lui **Worms** au inclus şi subtitrări.

Worms 4 este o continuare solidă care oferă destulă distracţie atât în single, cât şi în multi, dar există însă nişte elemente nefinisate care îndepărtează destul de mult acest episod de gloria perioadei de 2D.

HORTHY CULTURE CLUB

jacint@pcgames.ro

Punctaj
WORMS 4 MAYHEM



PRODUCĂTOR	Team 17
PUBLISHER	Codemasters
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	34 euro
VÂRSTĂ	fără limită de vârstă

PRO & CONTRA

- \+ arme noi şi haioase
- \+ niveluri simplificate
- − grafică neglijentă
- − finisare cu cusur
- − parte acustică nereuşită

Grafică	*78%*
Sunet	*72%*
Gameplay	*79%*
Atmosferă	*81%*
Multiplayer	*83%*

79%

NECESAR		*RECOMANDAT*	
CPU	- 1,1 GHz	CPU	- 2,2 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 64 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
WORMS 3







– Iartă-mă, părinte, căci am păcătuit!

– Grăieşte, fiule, te ascult.

– Am ascultat de Monte Cristo şi am gustat din cele şapte păcate...

– Care Monte Cristo... contele?

– Nu, părinte! Monte Cristo Games, studioul ăla care produce jocuri pe calculator **Sims** like.

– Mare-i grădina Domnului, fiule. Mulţi penitenţi care s-au perindat pe scaunul acesta de spovadă mi-au mai spus de **Sims** ăsta... Ia mărturiseşte, cum de-ai făcut cele şapte păcate?

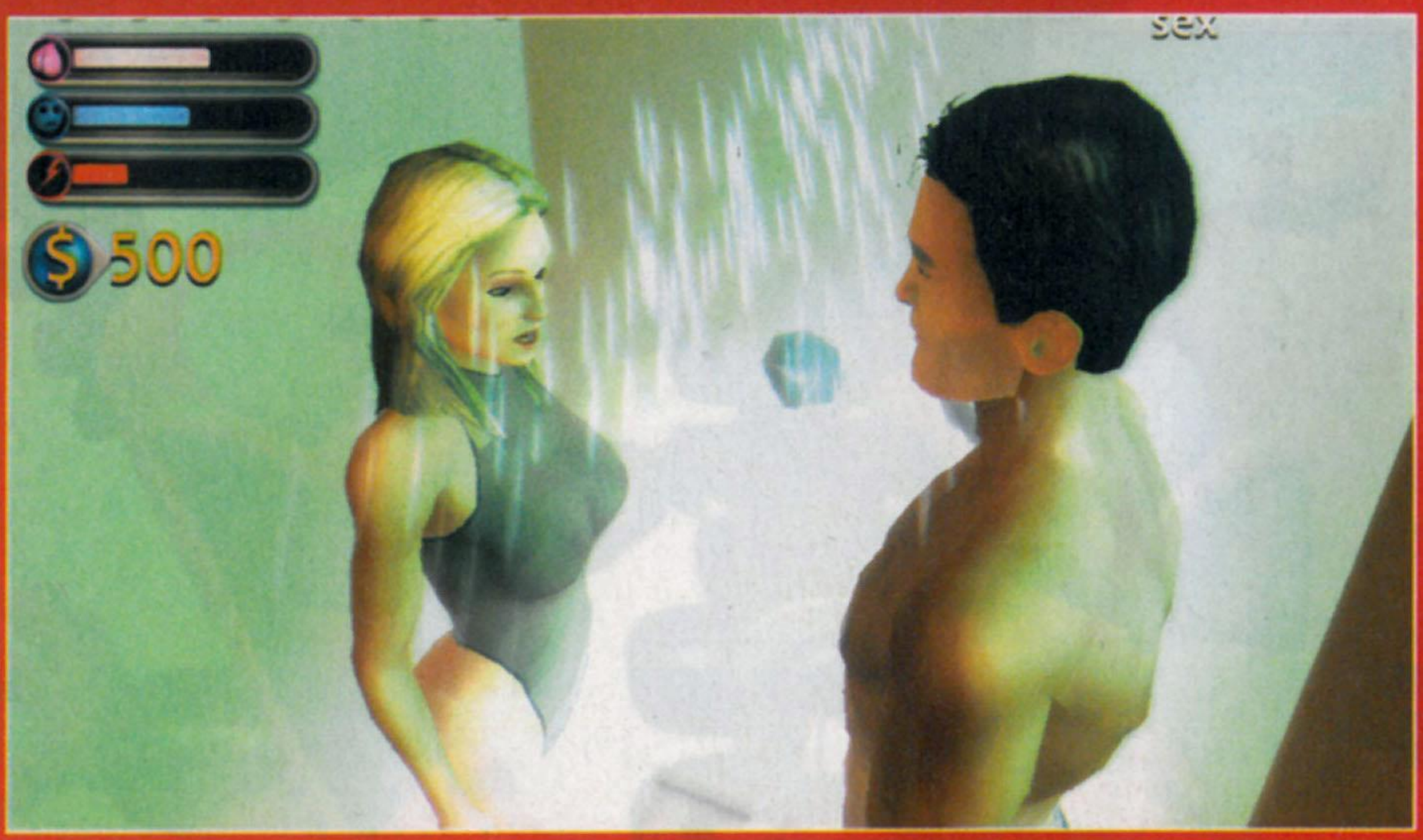
– Într-o seară (ah, păcatele se fac seara!) mă aşez în faţa PC-ului şi, dracu' mă pune...

– Fiule, aici vorbeşti cu Domnul, te rog să-ţi controlezi limbajul!

– ... iartă-mă, părinte, că aşa mă covârşesc păcatele tinereţilor, că nu mai ştiu ce-mi grăieşte limba. Unde am rămas? Aşa, nici că instalez bine jocul şi mi se propune să mă descurc cum pot eu şi să ajung de la vânzător de pantofi la vedetă, mai degrabă reputată pentru cuceriri decât pentru talent.

– Diavolul are talent cu carul pentru aşa ceva, dragule. Continuă.

– Mă aflu în Apple City, despre care întrevăd că este capitala sexului dezlănţuit şi a puterii corupte, oraş în care toţi vor să se îmbogăţească, să devină celebri fără să folosească mijloace corecte.



DUŞURILE ASTEA SCOŢIENE... încep să am vedenii. Blonde. Mari. Selgros.

– Vai, fiule, deci eşti certat cu mijloacele ortodoxe...

– Pai, părinte, dacă-s catolic...

– Mă rog.

– Gata de orice ca să devin cineva, să am valoare, încep lucrul într-un magazin pe nume Suks, cel mai luxos din zonă şi mă pun pe muncă încă din prima zi, contrar naturii mele de român. Nu bine încep lucrul că dau nas în nas cu nişte clienţi sus-puşi, pe care (nu ştiu cum) încep să-i flatez...

– Ce? Îi flatulezi???

– Nu, părinte... îi flatez, îi linguşesc ca să-mi fac relaţii. Ca să reuşesc în această scârbavnică acţiune îmi este pus la dispoziţie un tutorial (scurt, dar foarte exact), care-mi arată toate shortcut-urile pentru a supravieţui în Apple City. Mi-am fermecat clientele, am început să flirtez cu ele ca să le vând parfumuri scumpe, m-am culcat chiar cu ele...

– Aveai cumva şi Calvin Klein, că tare mi-a plăcut când eram mai tinerel... era dumnezeiesc... ah, pardon, mirosea frumos!

– Cum nu, aveam tot ce-i mai plăcut mirositor şi mai scump în lume! Dar să revin... Cum fiecare personaj are o bară de relaţie (plasată sus, în dreapta ecranului), aveam indicate afinităţile faţă de nevrednica mea persoană şi, după interminabile discuţii şi aluzii care mai de care mai deşucheate (dar plasate cu măiestrie), reuşeam să umplu acea bară.

– Cum se poate asta, fiule?

– Pai, după primul contact – vizual – treceam la discuţii, apoi la flirt, ca să ajung la sex, cu ceva efort, apoi la pasiune desfrânată.

– Eh, mişcările astea ale trupului... şi cu bărbaţii ce făceai? Sper că nu...

– Nu, Doamne fereşte, părinte. Cu bărbaţii legam prietenii, ajungeam la intimităţi, frăţie chiar. Foarte bine marcate, gusturile celor şase personaje care apar în fiecare nivel (magazin, bordel, club sado-maso, dojo etc.) trebuiau respectate dacă vroiam să-mi îndeplinesc scopul. Cu cei inteligenţi discutam literatură, filozofie budistă şi alte subiecte





EI, ACUM VEZI CE CONTRAST clar e între noi? Eu, neagră ca tăciunele, tu, alb ca varu'... ce cuplu bestial facem în poziția asta!

serioase, lăsând însă să mi se întrevadă o pseudo-fragilitate, iar cu manechinele top-model aveam un umor mai forțat, făceam aluzii sexuale și securile parcă nu mi se mai terminau... Galeria de portrete pe care le-am descoperit la fiecare etapă nouă atinge categoriile pe care, după părerea mea, le cunoști prea bine, părinte: orășeanca ofilită, travestitul, bomba latină, blonda platinată, sadicul, masochistul, cu care trebuia să folosesc toată paleta de răspunsuri posibile ca să-i aduc să-mi dea replicile de care aveam nevoie.

– Apoi, fiule astea-s creaturi ale iadului...

– Da, părinte, și pe unii îi poți citi ca pe o carte deschisă, însă cu alții e mai greu, că au un caracter atipic și trebuie abordați cu grijă ca să nu-i superi. Oricum, de multe ori am fost nevoit să ghicesc gusturile lui cutare sau cutărică înainte să-l abordez. A trebuit să-mi întrebuințez la greu simțul umorului, pe care l-am strecurat cu dibăcie ajutat fiind de situațiile, textele și animațiile jocului; recunosc însă că, de multe ori am dat-o pe niște vulgarități... din alea de care se sperie și gândul!

– Ca la stadion, fiule, ca la stadion?

– Mai rău, părinte... dacă poate fi ceva mai rău... din fericire, dialogurile la care am participat (foarte) activ sunt destul de variate, așa că, măcar nu m-am plafonat.

– Fiule, ce-mi aud urechile! Deci nu-ți prea pare rău de acele cuvinte care înveninează sufletul și întunecă mintea?

– Ba da, părinte, dar aveau și oarece farmec... Eh, dar să trec la altceva, că ne apucă Apocalipsa aici, în confesional: barele care simbolizează starea psihică a eroului. Adică, nivelul de excitare, stres și nervi.

– Ia auzi...

– Prima crește la orice aluzie sexuală, cea de-a treia se umple la fiecare remarcă supărătoare, iar ce a de-a doua, mai statică, se manifestă în general atunci când celelalte două nu se mișcă. În momentul în care una dintre cele trei atinge punctul maxim, se dezlănțuie dezastrul: încep să-mi agit ca un posedat bazinul încercând cu disperare să violez prima fată întâlnită sau fac nervos cu nervii într-o asemenea măsură încât fug din decor pierzând orice beneficiu din relația care tocmai se înfiripă. Dacă eu mi-am făcut păcate, părinte, păi să știi mata că și jocul și-a făcut păcate și chiar mai mari decât mine: barele de care-ți povestesc urcă prea repede și te obligă să treci de "n" ori prin aceleași probe ca să-ți atingi scopurile meschine.

– Și nu-ți puteai potoli pornirile astea diavolești nicicum, fiule?

– Cum să nu? Ca să-mi potolesc starea de excitare, trebuia să am tot timpul ceva sub mână...

– Sfinte Sisoe, asta-i curată nesimțire. Auzi, să-mi spui mie, om bătrân așa ceva!!!

– ... păi dacă așa-i jocul... așa, sau mângâiam părțile netede ale Cynthiei, palpându-le metodic sau ajungeam la niște "concluzionări" în cabina de probă, eh, nu-mi lipseau posibilitățile.

– Auzi... Cynthia asta... nu-i cumva blonda de la Selgros?

– Ba da, părinte! Cum...

– Ei, nepătrunse sunt căile Domnului, fiule... continuă.

– Îmi anihilam starea de stres cu un păcat de-al orgoliului, etalându-mi bogăția în ochii primului venit sau admirându-mă în oglindă, iar starea de nervi mi-o calmam lovindu-mi repetat interlocutorul. Fiecare acțiune imorală îmi creștea contorul păcatelor, dar nu puteam avea decât maxim șapte dintr-o dată. La fiecare acțiune importantă de declanșează un mini-game și, în ciuda numărului (vreo 20) și a diversității acestora, le lipsește partea de fun care să te facă să uiți enervan-



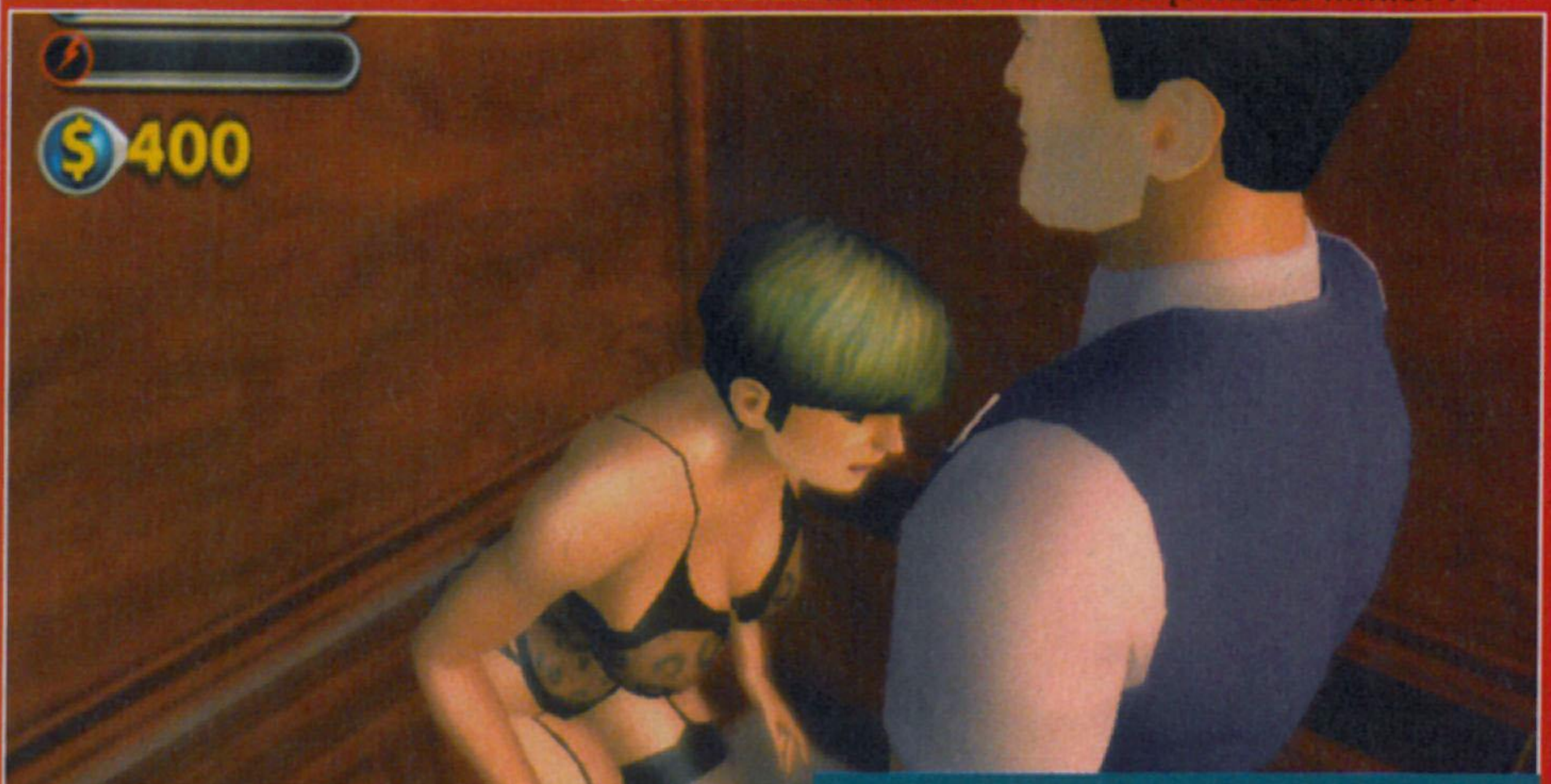
CU SE7EN SINS ĂSTA se poate spune că am făcut-o de oaie cu Doamne-Doamne

Simulator de păcate



BĂI, MATRIX! Dă-ţi măi ochelarii ăştia jos că virilitatea se măsoară în altceva

UAAAAAA... ai nasturi Valentino şi nu zici nimic???



ta lor repetitivitate.

– Adică râzi prima dată, surâzi a doua oară şi, în rest, te enervezi de-a binelea.

– Da, mersul la toaletă este exemplul perfect: e cel mai bun remediu pentru calmare, mini-game-ul asociat este de o simplitate dezarmantă şi nu costă decât un punct în contorul păcatelor, fără să aibă vreun efect secundar. Aflat la pupitrul de comandă al jetului de urină, trebuie să ţinteşti puzderia de muşte care zboară prin preajma pisoarului timp de 30 de secunde. După cum vezi, părinte, gameplay-ul ăsta nu are nimic transcendent în el... ba din contra, este chiar teluric.

– O fi, da' păcatele tot ţi le faci. Ia spune-mi, aşa, ca realizare, cum arată păcătoşii ăia?

– Păi, personajele sunt binişor modelate, au multe animaţii, dar decorurile sunt sărace, texturile şi sunetul aşişderea. Gameplay-ul nu e departe de cel al lui **Leisure Suit Larry**...

– Aha, ăla care trage aghioase, eh?

– Da, da, chiar el. Şi în astea şapte păcate fazele de dialog sunt foarte lungi, mini-game-urile sunt simpliste, dar răspunsurile sunt ceva mai variate. Per ansamblu, însă, jocul este diabolic de repetitiv, în câteva ore faci tot turul probelor care-ţi stau în faţă...

– Şi cu jocul ăsta ţi-ai găsit să-ţi faci păcate??? Păi, fiule, mai bine luai un **Singles** sau chiar **The Sims**, că erai mai câştigat... De fapt, ca să las vorbăria, ăsta ţi-e canonul: vei juca trei **Civilization**, două **Singles** şi un **Black & White**, cu add-on cu tot, ne-am înţeles?

– Greu canon, părinte, vai de păcatele mele... **Black & White**?

– E Jocul Domnului, fiule, God Game, adică! Hopa, scuză-mă niţel. Da, la 7? Aha, imediat după vecernie în Aula Magna. Prea bine, voi purcede într-acolo negreşit.

– Iaca, m-a sunat un confrate ca să mă cheme la o reţea de **MoHAA**, la care s-ar putea să ni se alăture încă vreo 12 fraţi preoţi şi călugări şi care ar putea fi chiar binecuvântată de episcop...

– Cum, părinte, dumneata joci?

– Lasă întrebările astea iscoditoare, dragule şi mai bine purcezi fără de zăbavă la ispăşirea păcatelor, că altfel... ne mai vedem noi la nişte frag-uri faţă către faţă!

TEKKEL BRUZLI

cipri@pcgames.ro

Punctaj
7 SINS

PRODUCĂTOR	Monte Cristo Games
PUBLISHER	Digital Jesters
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA

- \+ câteva situaţii simpatice
- \+ personaje variate
- – diabolic de repetitiv
- – umor de prost gust
- – gameplay?

Grafică	79%
Sunet	51%
Gameplay	48%
Atmosferă	63%
Multiplayer	-%

60%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,3 GHz	CPU	- 1,8 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
LEISURE SUIT LARRY





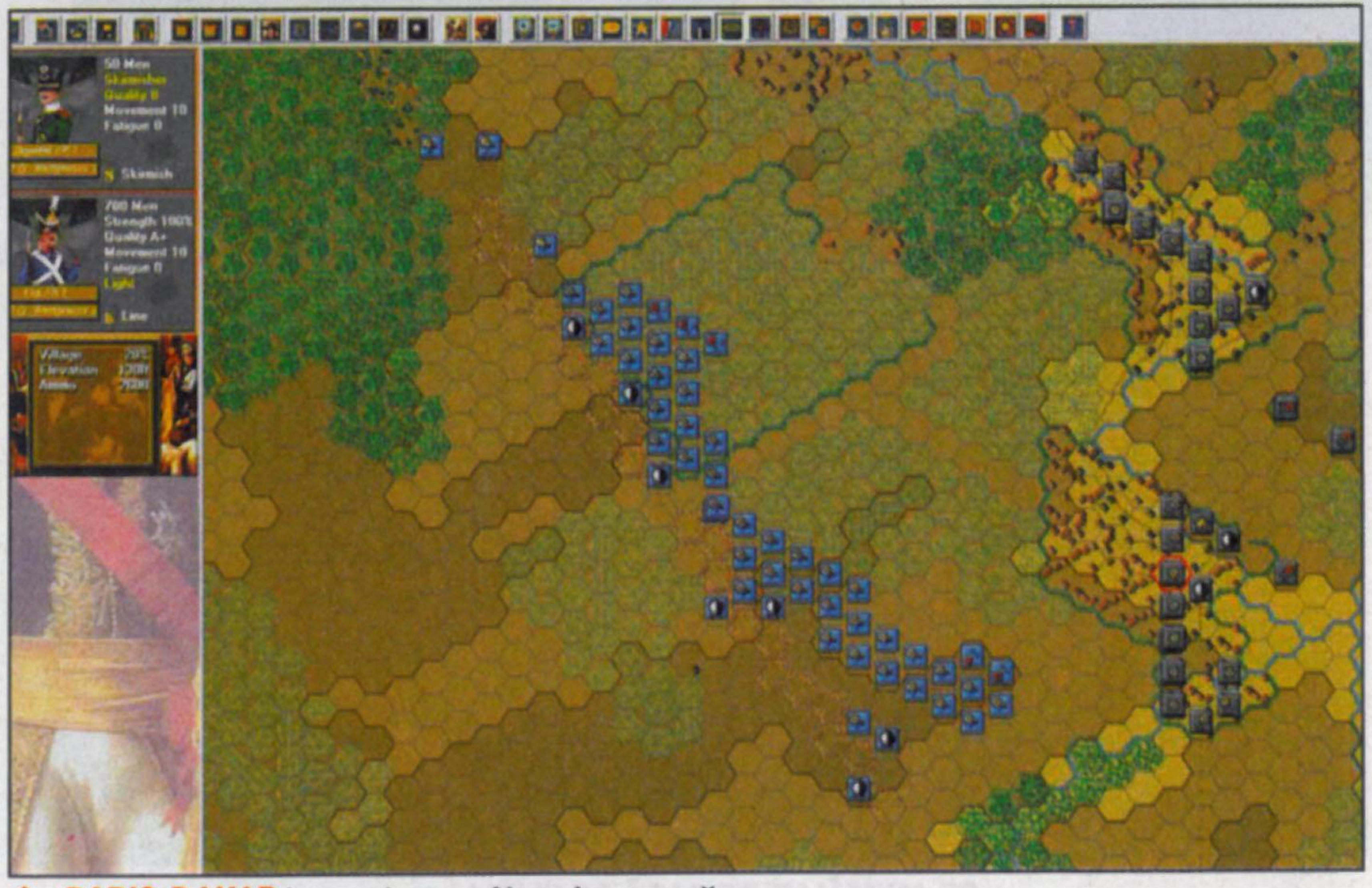
Napoleonic Battles: Campaign Waterloo

8 Iunie 1815. Undeva, la sudul micii provincii belgiene Waterloo, avea să se dea una dintre bătăliile istorice ale Europei. Napoleon, pe de o parte, culcat pe-o ureche şi mult prea încrezător în forţele sale (şi de ce nu, în generalii săi), şi restul forţelor armate europene, pe de altă parte, adunate într-o încercare disperată de a readuce bătrânul continent la ordinea dinainte. Chiar dacă am avut în ultimele luni câteva jocuri ce au tratat aceeaşi temă istorică (**Imperial Glory** sau **Cossacs 2**), ceea ce avem acum în faţă nu este un "joc" ca toate celelalte. De la prima vedere, ne dăm seama că el a fost creat pentru cei care, într-adevăr, nu dau doi bani pe grafică atunci când vine vorba despre strategie – unităţile reprezentând regimente istorice, companii de skirmish, baterii de artilerie, precum şi cei mai importanţi lideri şi companiile lor. Aspectul lor este, hai să-i zicem, hexagonal, iar mediul înconjurător este... verde şi maro. Stilul jocului este desprins din core-ul lui **Panzer General**, iar asta se vede şi din abordarea tactică a hărţii, aceasta fiind împărţită în hexagoane, iar unităţile putându-se deplasa frumuşel doar în limita bunului lor simţ hexagonal. Asta, pentru ca omul să poată calcula mai bine. Fiecare scenariu sau hartă (aproximativ 60) măsoară undeva pe la 100 de metri, iar turnurile durează până la 15 minute – timp în care vom studia formaţia inamică cu nişte ochi de vultur, vom desemna ce trupe trimitem la moarte şi vom încerca cu orice preţ să evităm tot soiul de preconcepţii care ne zic în gura mare să dezinstalăm jocul şi să butonăm ceva mai serios. Misiunile includ momente importante ale epocii napoleoniene, cum ar fi bătălia de la Quatres Bras sau chiar cea de la Waterloo (ar fi fost culmea ca tocmai aceasta să fie lăsată pe dinafară), precum şi câteva scenarii ipotetice, bazate pe diverse speculaţii istorice – cum ar fi o confruntare la scară epică între tot contingentul militar francez şi Anglo-saxonii plus una bucată prusaci puşi pe hartă.

Domnilor, multe nu mai ştiu ce să zic. Sunt oarecum bulversat de apariţia acestui joc, în condiţiile în care avem pe piaţă chestii care arată şi se mişcă mult mai bine, cu fizici cât de cât studiate şi aprofundate. Dar dacă producătorii aşa au găsit de cuviinţă să facă, adică sa lanseze aşa ceva în lume, atunci... bine.



FRANŢUJII în aşteptare de putaines şi champagne.



PARIS-DAKAR în versiune... Napoleoneană.

UWE BOULLE
paul@pcgames.ro

Punctaj
NAPOLEONIC BATTLES...



PRODUCĂTOR	HPS Simulations
PUBLISHER	Black Bean
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 49 euro
VÂRSTĂ	de la 13 ani

PRO & CONTRA

- + TBS
- − grafica e prea proastă
- − foarte scump pentru ce oferă
- − Al cam distrat

Grafică	50%
Sunet	57%
Gameplay	76%
Atmosferă	69%
Multiplayer	71%

64%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 133 MHz	CPU	- 266 MHz
Video	- 1 MB	Video	- 16 MB
RAM	- 32 MB	RAM	- 64 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
PANZER GENERAL

Rollercoaster Tycoon 3

Soaked!

Puţine jocuri au fost atât de aşteptate precum **Rollercoaster Tycoon**-ul de anul trecut. Acesta a fost, cel puţin până acum, ultimul reprezentant gargantuan al unei serii de jocuri care se bazează pe ideea simplă conform căreia este deosebit de distractiv să construieşti şi să întreţii un parc de distracţii. Seriile **Tycoon** sunt de obicei profitabile, chiar dacă unele dintre ele se prezintă ca o mai mare sau mai mică dezamăgire (şi cazul lui **Rollercoaster Tycoon 3**). Aşa se explică faptul că un episod de sine stătător este urmat de câteva add-on-uri colorate. La fel stau lucrurile şi cu **Soaked**: în timp ce jocul de bază s-a axat pe crearea unei grafici uimitoare, acest add-on se concentrează asupra îmbunătăţirii gameplay-ului. **Soaked** nu conţine doar patch-urile şi update-urile care eliminau bug-urile, are inclus şi nenumărate elemente proaspete. Tema centrală a acestui expansion este apa: majoritatea noilor atracţii sunt legate într-un fel sau altul de acest element primordial. Producătorii au inclus noi posibilităţi de distracţie creative şi interesante începând de la cascade imense până la lacuri nemişcate, de la show-uri cu orca până la imense piste de caiac. Toate acestea au fost frumos adunate şi organizate în opt noi scenarii. Schimbările se simt şi în modul *Sandbox*, care-ţi permite să-ţi construieşti propriul parc de amuzament, fără să fii nevoit să respecţi vreo restricţie. Campania, în mod obişnuit se prezintă la început cu doar trei scenarii, restul urmând să le primeşti după ce atingi scopurile impuse de producători. Aceste scopuri se multiplică şi devin mai dificile de îndeplinit odată cu trecerea de la un nivel de dificultate la altul. Astfel existenţa celor trei nivele de dificultate garantează că fiecare se va putea distra cu jocul, respectiv asigură un număr sporit de ore de joc. Scenariile nu duc lipsă de varietate, producătorii oferindu-ne peisaje idilice. Dar ce este cu adevărat uimitor e faptul că aceste hărţi au fost create logic, oferindu-ţi nenumărate posibilităţi. Astfel, după o scurtă perioadă de acomodare poţi să construieşti parcuri cum numai pe Discovery Channel ai văzut. Timpul de acomodare este necesar din cauza interfeţei care a rămas cam anevoios de folosit. Singurul punct negativ al jocului este complexitatea inutilă a acestei interfeţe.

Graţie îmbunătăţirii aduse gameplay-ului, hărţilor concepute cu minte şi noilor atracţii uimitoare, **Soaked!** este un add-on reuşit, care face mult mai plăcut şi jocul de bază.

HORTHY CULTURE CLUB
jacint@pcgames.ro

Punctaj
RT3: SOAKED!

PRODUCĂTOR	Frontier Development
PUBLISHER	Atari
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	22 euro
VÂRSTĂ	fără limită de vârstă



PRO & CONTRA

+ hărţi bine concepute
+ AI îmbunătăţit
+ gameplay rectificat
- interfaţă prea complicată

Grafică	89%
Sunet	83%
Gameplay	80%
Atmosferă	82%
Multiplayer	-%

84%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 933 MHz	CPU	- 1,3 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
ROLLERCOASTER TYCOON 2. THEME PARK MANAGER



LA MARE LA SOARE Ce mai mare?! Găseşti plaje curate şi nisipoase şi aici!



CASCADORII ÎN CASCADĂ Apa este tema centrală a jocului



CE ANIMĂLUŢ DE CASĂ SIMPATIC! Cred că am să-l păstrez!


PICTURE BY
DLP™
A TEXAS INSTRUMENTS TECHNOLOGY
DLP™ technology by Texas Instruments
offers crystal clear images with superior quality.
Ai probleme cu proiectorul tău?
Încearcă proiectorul BenQ PB8250.
BenQ Digital Projector PB8250/PB8240/PB8140
Total performance as a combination of reliability and brilliant image.
• DLP™ Projection System
• Native XGA (1024 x 768) Resolution
• 3000 ANSI Lumens
• 2000:1 Contrast Ratio
• Micro Dust Filters
• T-flow Cooling System
• 8 sets of Preset Mode
• Versatile Connectivity
• 3000 hrs Lamp Life (Eco. Mode)
• HDTV Compatible (480p, 576p, 720p, 1080i)
BenQ.com
BenQ
Enjoyment Matters



DEŞEURILE ALEA nu sunt de la mine. Cu toate că am mâncat fasole.

Se pare că am parte de o lună proastă. **O fi zodia de vină, o fi prea puţină bere pe albia domoală a Crişului, o fi faptul că tocmai am venit din concediu, însă ştiu sigur că acesta este cel de-al doilea FPS care dă cu bâta în baltă această lună.** Şi pe care, evident, eu am deosebita plăcere să îl joc şi, implicit, să-i fac un mic review.

Hellforces



STAI LINIŞTIT, îngeraş, nu o să doară...

Pe lumea asta bătută de Dumnezeu, există o grămadă de FPS-uri ce tratează subtil de tot subiectul unui război fecund între locuitorii paşnici ai iubitei noastre planete şi habitanţii roşii, urâţi, cu coarne şi cu gheare, ai Iadului. Ce să-i faci, dacă Dante le-a dat frâu liber producătorilor în materie de speculaţii, omul ia toată mâna în loc de jumătate de deget. Ei bine, chiar dacă sunt multe astfel de jocuri (să amintim doar de **Doom 3**, bărbatul de bărbăţie al acestui stil deloc inabordabil), nu toate se pot lăuda că au o aromă rusească. Buka şi Orion au decis să preia frâiele sprintene ale unei asemenea producţii, cu toate ajunsurile şi neajunsurile ei. Din păcate, vom vedea că sunt mai mult neajunsuri.

Povestea e simplă: nenea Stephen Geist, adicătelea tu, jucătorul, se trezeşte într-o bună dimineaţă că prietenul său cel mai bun a dispărut miraculos în tenebrele anonimatului. Ei bine, ceea ce nu ştie nenea Stephen Geist este că această dispariţie este strâns legată de o conspiraţie malefică, ce are ca personaj principal una bucată demon Baphometh, care fură cu o nonşalanţă de român sufletele oamenilor, folosindu-le mai apoi pentru a-l aduce în lumea noastră pe nimeni altul decât Luţifer. Sună a **Painkiller**, nu? E bine că v-aţi dat seama. Toate bune şi frumoase, problema e că trupurile din care aceste suflete au fost răpite (vezi Răpirea din Serai, versetul 13,5) se transformă paradoxal în nişte zombi fără minte (în alte părţi balcanice ale globului li se spune şi politicieni), care fac de toate, de la gătirea meticuloasă a unor delicioase preparate din creier, la tăbăcit fundurile nevinovaţilor prinşi la mijloc. Un alt nenea, de această dată un personaj negativ, pe numele său Alfred Cole este, de fapt, cel responsabil pentru toată tărăşenia, el fiind cel care a descoperit cum se extrage spiritul din om şi cum se poate transforma acesta într-o sursă de energie. Colegul Baphometh apare doar din greşeală, posedând unul dintre suflete şi folosindu-l pentru a-şi duce la bun sfârşit planurile sale diabolice. Aşa că, vă rog, nu daţi vina pe el, daţi vina pe biofizician. Ăştia sunt mereu de vină.

Când am văzut jocul prima oară, am crezut că cerinţele de sistem vor fi mai mult decât reduse, asta datorită faptului că grafi-



UNDE AŢI ÎNVĂŢAT voi să spălaţi baia?



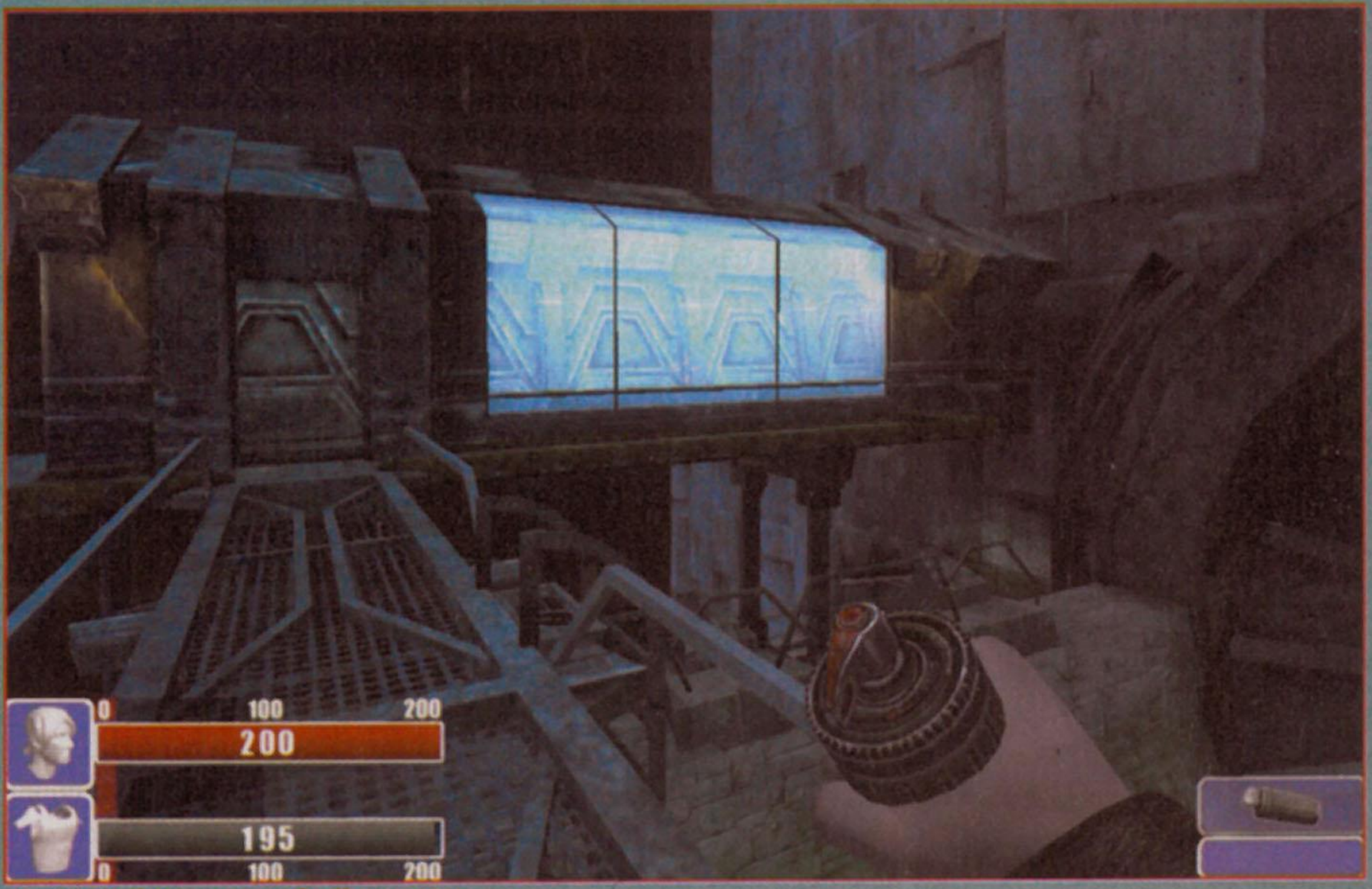
CE CREZI nene că dacă te faci albastru mă impresionezi?



CAM AŞA ARATĂ un peisaj frumos după ce m-am supărat...



VORBEŞTI RUSA? Bine, dar chiar pe mijlocul ecranului?



DACĂ SUNTEŢI ÎNĂUNTRU, e jale.



OAMENII ĂŞTIA dorm mai ceva ca Stokky

ca arată ca desprinsă din tablourile cu bunica. Bineînţeles, acesta nu a fost un impediment. Am continuat să butonez, însă cu fiecare minut care trecea (îngrozitor de lent, aş adăuga), îmi venea din ce în ce mai mult să comit infracţiunea de Alt-F4. Grafica este total învechită. Începi jocul într-o zonă întunecată, cu o rangă la dispoziţie (rog a nu se face confuzia între rangă şi levier, că se supără Nenea Cipri) şi nişte zombi pe urmele tale. Plus nişte poliţişti/ miliţieni care îşi descarcă încărcătoarele în fizicul tău cum au pus ochii pe tine. Cică pentru că eşti un infractor. Chiar dacă tu nu eşti aşa ceva. Sună cunoscut. După ce omori câţiva inamici, aşa, de încălzire, îţi dai seama că AI-ul este unul de-a dreptul hilar. Monştrii se blochează în fiecare obiect pe care îl au în faţă, maşini, bolovani sau mai ştiu eu ce cutii de bere răsfirate pe jos, iar timpii lor de reacţie sunt atât de lenţi, încât poţi fuma liniştit o ţigară până ce o carcasă ambulantă din faţa ta te depistează. Am avut aproape un déjà-vu, de parcă mă aflam în faţa acelui bug din **Half-Life 2** în care inamicii stăteau ca proştii şi se holbau cu ochii în soare. Jocul este presărat cu o sumedenie de cut-scenes, evident, create pe engine-ul jocului, care dezvăluie, încet-încet, povestea din spatele acţiunii. Scurt pe doi, ideea acestui joc este prost implementată. De ce? Simplu. Toţi inamicii se comportă ca într-un Run-and-Gun (vezi **Painkiller, Serious Sam**) – în sensul că orice strop de inteligenţă artificială ţi-ar face viaţa imposibilă, însă numărul lor nu face din **Hellforces** nici pe departe un asemenea joc. Recunosc, sânge pe toţi pereţii (chiar dacă e pixelat nevoie mare), o grămadă de arme (chiar dacă prost randate), o atmosferă sumbră (chiar dacă foarte puţin impresionantă), însă jocului îi lipseşte o implementare de gameplay care să i se potrivească.

S-a greşit mult la acest titlu, păcat, deoarece povestioara este destul de interesantă.

UWE BOULLE
paul@pcgames.ro

Punctaj
HELLFORCES



PRODUCĂTOR	Orion
PUBLISHER	Buka
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 40 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani

PRO & CONTRA

+ poveste

- grafica
- AI
- gameplay

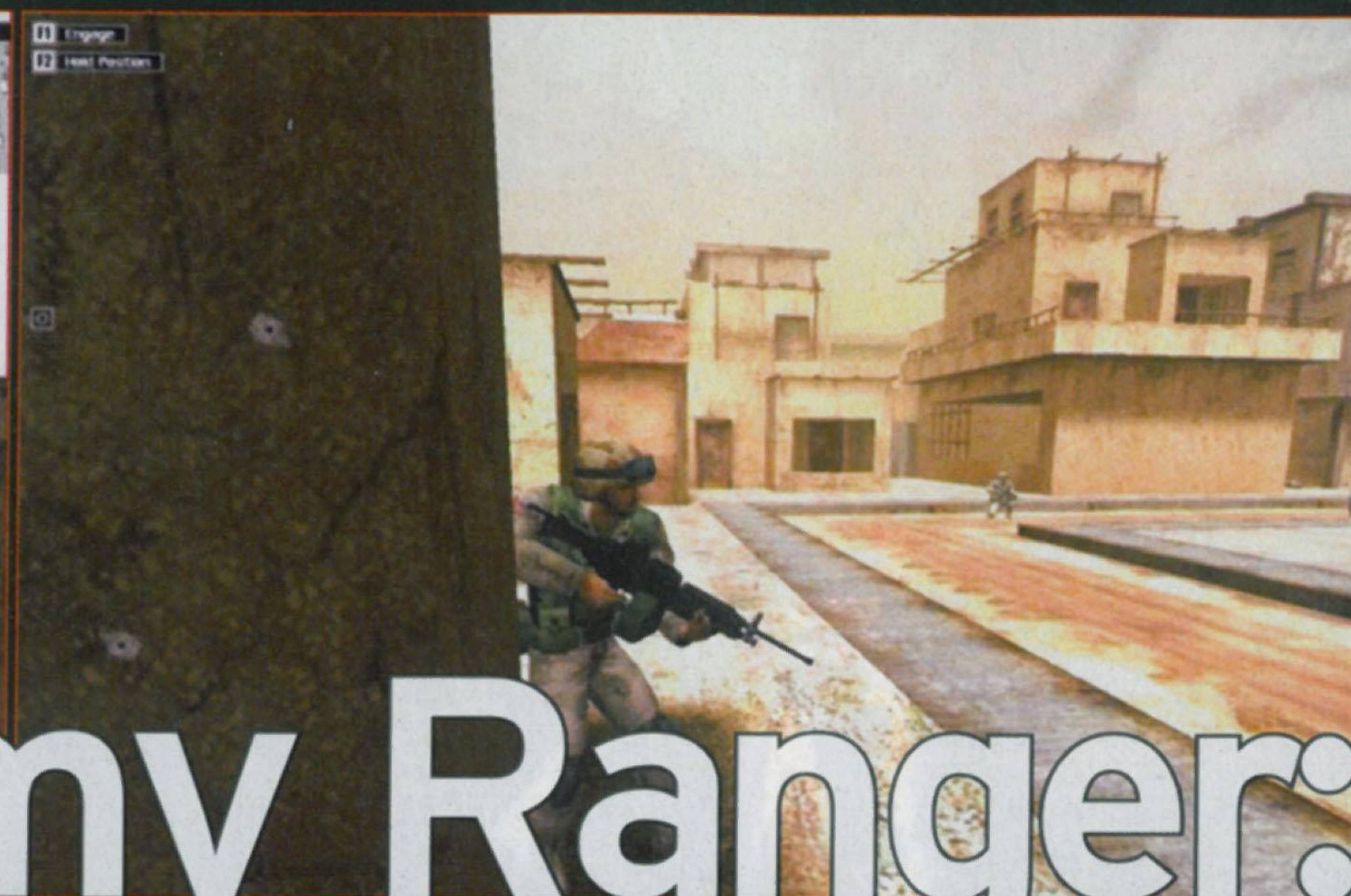
Grafică	70%
Sunet	67%
Gameplay	60%
Atmosferă	71%
Multiplayer	68%

67%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2,5 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
DOOM, PAINKILLER





Army Ranger: Mogadishu

Câteodată, am vaga senzaţie (ce ameninţă să devină curând paranoia) că undeva, acolo, există o serie de oameni care vor cu tot dinadinsul să îşi bată joc de noi. În ultimii ani, genul FPS a ajuns atât de la modă, datorită diverselor engineuri grafice ce te lasă mut de uimire sau datorită unor idei geniale în ceea ce priveşte gameplay-ul, încât apariţia pe piaţă a unui joc precum **Army Ranger: Mogadishu** nu îşi are absolut nici un sens. Dacă, cumva, sunteţi genul de masochişti care, în 2005, aşteaptă cu înfrigurare un joc din era apusă a anilor 1990, atunci înseamnă că sunteţi nişte oameni foarte răbdători – degeaba însă, până şi cel mai stoic spirit ludic se va pleca în faţa acestui titlu, recunoscându-i meritul de a lua loc de cinste în panoplia "de cât aşa jocuri, mai bine popice".

Paradoxal, nu avem de-a face cu un shooter tactic ce tratează diverse probleme, mai mult sau mai puţin cunoscute, ale celui de-al doilea Război Mondial. Nici vorbă. Producătorii, oameni miloşi de felul lor, abordează evenimentele din Somalia ce au dus, în final, la bătălia "istorică" din 3 octombrie 1993. Istoria nu este cel mai bun prieten al vostru? În acea perioadă, două elicoptere Blackhawk prezente prin zonă în cine ştie ce misiune de rutină au spus pa-pa armatei şi bun găsit fierului vechi, fiind doborâte. Chiar dacă tratarea unui alt subiect decât cel al deja obositoarei debarcări din Normandia, mi-ar fi plăcut totuşi ca şi jocul în sine să fie o surpriză la fel de plăcută. Nici gând. Jocul începe cu o misiune banală, noi fiind cocoţaţi la bordul unui elicopter de război şi trebuind să-i împuşcăm cu zel inamicii care, în mod firesc, ar trebui să mişune prin zonă. De ce zic asta, pentru că aceşti inamici, chiar dotaţi cu două tipuri de arme, stau lipiţi locului şi nu s-ar mişca din poziţia respectivă nici pentru Andreea Marin. Şi asta în mai toate misiunile, deoarece se pare că locaţiile lor sunt atât de pre-randate, încât cineva a uitat să le mai explice colegilor că mai trebuie să şi fugă când apare inamicul.

Se mai întâmplă din când în când să avem parte de misiuni în care suntem însoţiţi de niscaiva squad. Ei bine, controlul acestora este de-a dreptul hilar, având doar două opţiuni, cea de „attack" şi cea de „move". Nu o să mai intru în detalii în ceea ce priveşte AI-ul acestor colegi de breaslă, însă vă pot spune că e dezastruos. Nu avem manevre tactice, nu avem nimic. Gata, am vorbit prea mult. Dacă nu mă credeţi că este un joc prost, încercaţi-l.

UWE BOULLE
paul@pcgames.ro

Punctaj
AR: MOGADISHU



PRODUCĂTOR	Jarhead Games
PUBLISHER	Groove Games
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 17 ani

PRO & CONTRA

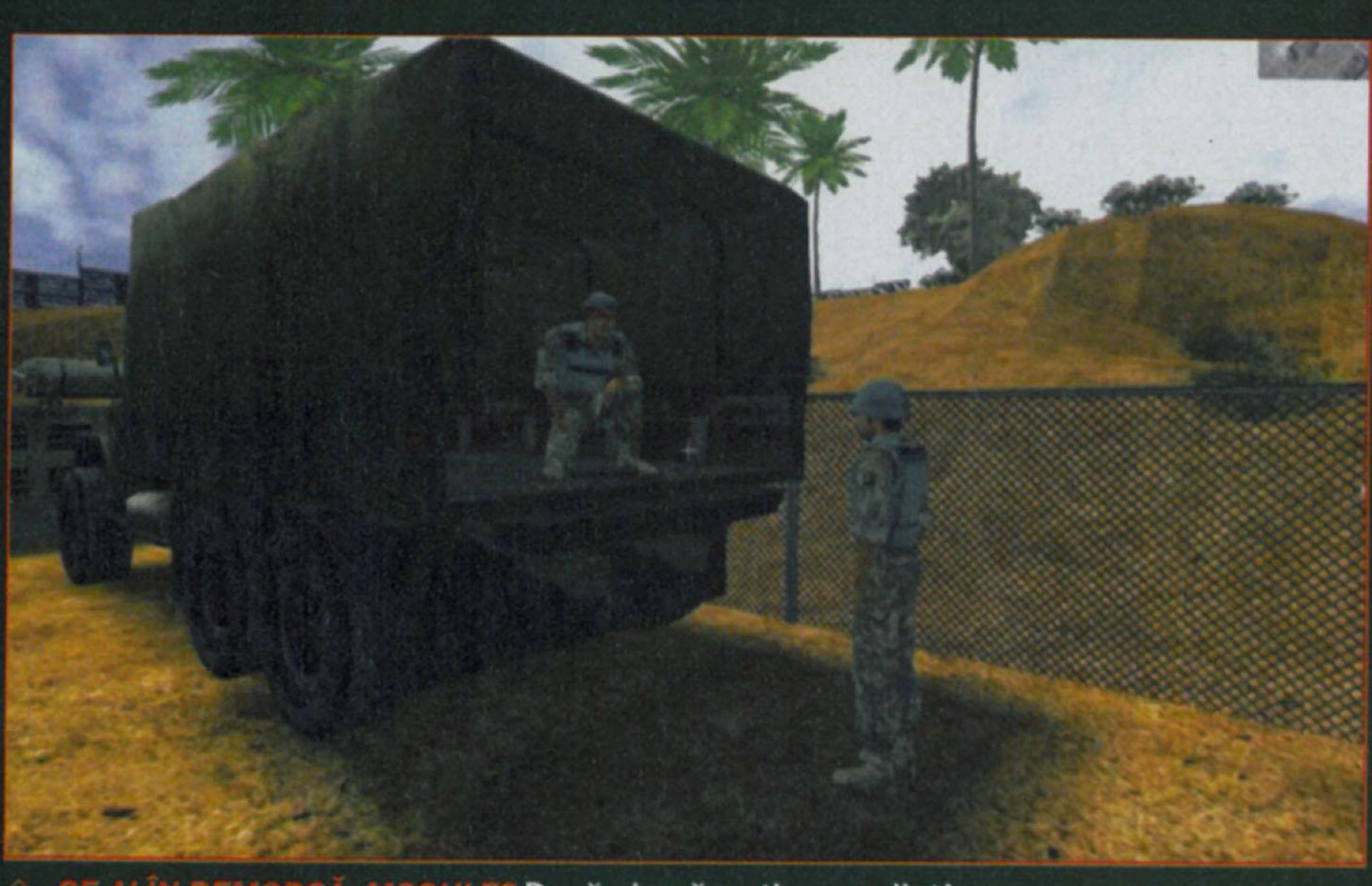
- AI inexistent
- squad tactics - niente
- grafică din precambrian
- cutia jocului nu conţine o sticlă de bere

Grafică	60%
Sunet	56%
Gameplay	51%
Atmosferă	58%
Multiplayer	-%

56%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 800 MHz	CPU	- 1,5 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
BROTHERS IN ARMS, CALL OF DUTY



CE AI ÎN REMORCĂ, MOŞULE? Dacă ai apă, eşti concediat!



O GRAFICĂ UIMITOARE: Văd până şi pixelii.

Fate

Încă de la început, trebuie menționat faptul că **Fate** nu are nici pretenția de a fi spărgător de genuri, nici de a da jos de pe comodele lor piedestaluri coloșii din domeniu și, în nici un caz, de a fi o referință. Fiind un joc de buget redus, **Fate** vrea să ofere o alternativă viabilă amatorilor de hack and slash gen **Diablo**, împrumutând, fără rușine aș spune, un calup impresionant de elemente ce au făcut faimos titlul de la Blizzard.

Pe lângă toate acestea, producătorii mai plusează și cu o grafică drăguță, o atmosferă la care nu m-aș fi așteptat, precum și o muzică excelent plasată în acest mic univers. Pe scurt, acțiunea din **Fate** se desfășoară în orașul Grove, mai exact în dungeon-ul a cărui intrare e plasată (într-un mod mai mult sau mai puțin paradoxal) chiar lângă acest mic sătuc.

Personajul principal, însoțit de veșnicul său companion canin (sau felin după preferințele fiecăruia), va avea de furcă cu tot soiul de quest-uri, monștri, boss-i sau diverse obiecte fermecate, pe parcursul aventurii sale prin catacombele acestui dungeon.

Asemănarea cu **Diablo** este atât de mare, încât până și nivelurile subterane sunt generate aleator, pentru a oferi un dram de rejucabilitate celor care au parcurs întreaga poveste și vor să mai încerce o dată. Evident, nici un hack and slash care se respectă nu poate să nu ofere mai multe modalități de avansare a personajului, drept pentru care **Fate** ne pune la dispoziție posibilitatea de a ne modela eroul după bunul nostru plac. Asta înseamnă că, la începutul jocului, vom fi limitați doar la crearea personajului (sex, look, kitty), urmând ca pe parcursul jocului să ne specializăm fie pe melee, fie pe ranged attacks, fie pe spell-uri ofensive. Fiecare după cum îl tună. În ciuda prezenței unui număr destul de mare de skill-uri pe care fiecare personaj le poate avea, acest sistem de level-up funcționează destul de bine, drept pentru care vom simți cu siguranță diferența între un sword specialist, care intră în orice monstruleț ce îi iese în cale, și un magician slăbănog, care fuge si de propria-i umbră.

Pe lângă toate acestea, avem animalul. Fie că e mâță sau câine comunitar, acesta călătorește cu noi prin toate dungeon-urile posibile, mușcând cu nesaț din inamici și, mai mult decât orice, având un inventar propriu, ce poate fi folosit în orice moment. Acest element, împrumutat din **Dungeon Siege**, reduce simțitor călătoriile plictisitoare înapoi în oraș, pentru a vinde tot ce am cules din perindările noastre prin subteran.

All in all, **Fate** este un joc care merită prețiosul nostru timp...

UWE BOULLE
paul@pcgames.ro

Punctaj
FATE



PRODUCĂTOR	WildTangent
PUBLISHER	WildTangent
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 25 euro
VÂRSTĂ	de la 14 ani

PRO & CONTRA

- (+) grafică drăguță
- (+) generare random a nivelurilor
- (−) generarea acestora devine monotonă
- (−) buget redus

Grafică	80%
Sunet	78%
Gameplay	83%
Atmosferă	80%
Multiplayer	-%

81%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 800 MHz	CPU	- 1,5 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 128 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
DIABLO, DARK STONE



DE CAND CU TASTATURILE ASTEA, am și uitat să scriu în quest log.



NENEA, DĂ-TE LA O PARTE, îmi sperii peștii!



ÎN DUNGEON-URI, luptăm cu tot felul de balonașe colorate...



ȘOBOLANII ĂȘTIA SUNT ceva cam mari. Ori mănâncă bine, ori sunt din Copșa Mică.



Fantastic Four

Unul se întinde ca guma de mestecat! Fantastic! Una e invizibilă precum creşterea economică a ţării! Fantastic! Unul are muşchii şi neuronii de piatră! Fantastic! Şi unul se aprinde precum inima iubăreţilor de 14 februarie! Fantastic!

Rezultatul calculelor matematice dificile: de patru ori fantastic!

A şi era să uit de favoritul magneţilor, omul de tinichea care în loc să se ducă la Oz pentru inteligenţă, vrea să preia conducerea lumii. De aici povestea este destul de evidentă, chiar dacă luăm în calcul şi eventualele personaje episodice cvasi-malefice. Cei care mă cunosc ştiu despre mine că sunt un fan înfocat al benzilor desenate. Dar ceea ce este deosebit de distractiv pe hârtie şi îmi stârneşte fantezia, pe ecranul multiplexului şi monitorul calculatorului nu mai funcţionează. Am fost dezamăgit de X-Men, de Spiderman de Hulk, de Dare Devil şi chiar şi de Electra (deşi după părerea mea a fost cel mai reuşit film după primele două Batman), astfel nu aveam speranţe prea mari nici în legătură cu **Fantastic Four**. Când vine vorba de joc, problema e că eşecul acestuia nu se poate motiva prin lipsa talentului actoricesc.

În bunul obicei al filmelor licenţă Marvel, şi **Fantastic Four** încearcă să ne dea o mixtură a evenimentelor de la origine cu câţiva dintre super răufăcătorii care au marcat comunitatea de fani. Povestea începe din punctul de vedere al lui Ben Grimm, viitorul Thing, care povesteşte frumos întreaga tragedie petrecută în spaţiu. Dar cum aici încă nu ne-au fost explicate super puterile care trebuie să ne taie respiraţia, tutorialul continuă în laboratorul doctorului Doom după întoarcerea pe Pământ. Aici, preluând controlul fiecărui personaj în parte, învăţăm controlul celor patru fantastici. Sau cel puţin încercăm să ne familiarizăm cu controlul complicat. Apare din nou "sindromul cara-



CINE TREBUIA SĂ DUCĂ GUNOIUL? **Dacă ai puteri supranaturale scapi mai uşor de mizeria din colţuri**



catița", jucătorul simțind că nu-i ajung brațele pentru a manevra tastatura și mouse-ul. Lucrurile se îmbunătățesc nițel când, ștergând de praf gamepad-ul, ne încăpățânăm să dăm de capăt misterelor jocului, chiar dacă și în această situație e nevoie de o perioadă relativ lungă de acomodare. Dar să revenim la povestea care continuă cu criza de personalitate a lui Ben, care rămâne un gantleman și un luptător al dreptății chiar și în mijlocul procesului de fărâmițare a neuronilor de piatră. Cât de romantic... Dar să ne abținem de la lăcrimat deoarece în mijlocul nebuniei lui Thing suntem bombardați în continuare cu informații. Astfel aflăm că deși suntem super-eroi, putem deveni mai super dacă culegem anumite simboluri, devenind invincibili pentru o scurtă perioadă de timp. Dar iată că ne-au și găsit doctorul Richards și fermecătoarea Sue (controlați în anumite momente tot de noi) și, într-un stil tipic american, ne învață că nu putem face nimic singuri, deoarece e nevoie de o echipă. Să sune fanfarele și să cânte corul eunucilor, capitolul introductiv s-a încheiat și poate urma adevărata acțiune. Totul este împărțit în capitole, iar capitolele în diferite scene. Fiecare dintre acestea dispune de o misiune principală și de câteva misiuni secundare. Îndeplinirea celor primare este obligatorie, iar a celor secundare aduce puncte ce pot fi investite în cultivarea super-puterilor sau pentru obținerea bonusurilor. Acestea sunt numeroase și atractive – chiar mai atractive decât jocul în sine. Fiind vorba de echipă în majoritatea misiunilor nu vei fi singur, echipa va fi alături de tine. În mod surprinzător, controlul celorlalte personaje de către AI este excelent realizat, acestea făcându-și treaba cu brio. Bineînțeles oricând poți să schimbi personajul pe care-l controlezi, beneficiind de punctele forte ale acestuia.

Grafica nu este deloc incendiară, dar măcar rulează fluent fără probleme. Animația personajelor ar putea fi mai lină, texturile mai detaliate, fizica ar putea fi mai reală (să nu te lovești de colțuri invizibile sau să nu te blochezi în pereți invizibili). Vocile sunt împrumutate de actorii din film (jocul bazându-se pe film și nu pe BD-uri), în concluzie cei mulțumiți de performanța lor de la cinematograf vor fi mulțumiți și de performanța lor din joc. Checkpoint-urile și mini-jocurile, colaborarea dintre eroi și boss-ii de nivel nu lipsesc nici de aici. Acestea fiind spuse ar trebui să avem un beat'em'up bunicel și relaxant. Farmecul lui **Fantastic Four** este însă ruinat de monotonie și repetarea acelorași lucruri la nesfârșit. Problema e că, astfel, bonus-urile care reprezintă garnitura sunt mult mai delicioase decât jocul care ar trebui să fie felul principal.

HORHTY CULTURE CLUB
jacint@pcgames.ro



AM VENIT DE LA ASOCIAȚIA DENTIȘTILOR să vă carboni... ăăă... controlez proteza!

Punctaj
FANTASTIC 4



PRODUCĂTOR	Beenox
PUBLISHER	Activision
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 35 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- \+ AI bunicel
- \+ o sumedenie de bonusuri
- − grafică depășită
- − gameplay repetitiv

Grafică	68%
Sunet	67%
Gameplay	64%
Atmosferă	67%
Multiplayer	-%

67%

NECESAR		*RECOMANDAT*	
CPU	- 800 MHz	CPU	- 1,5 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

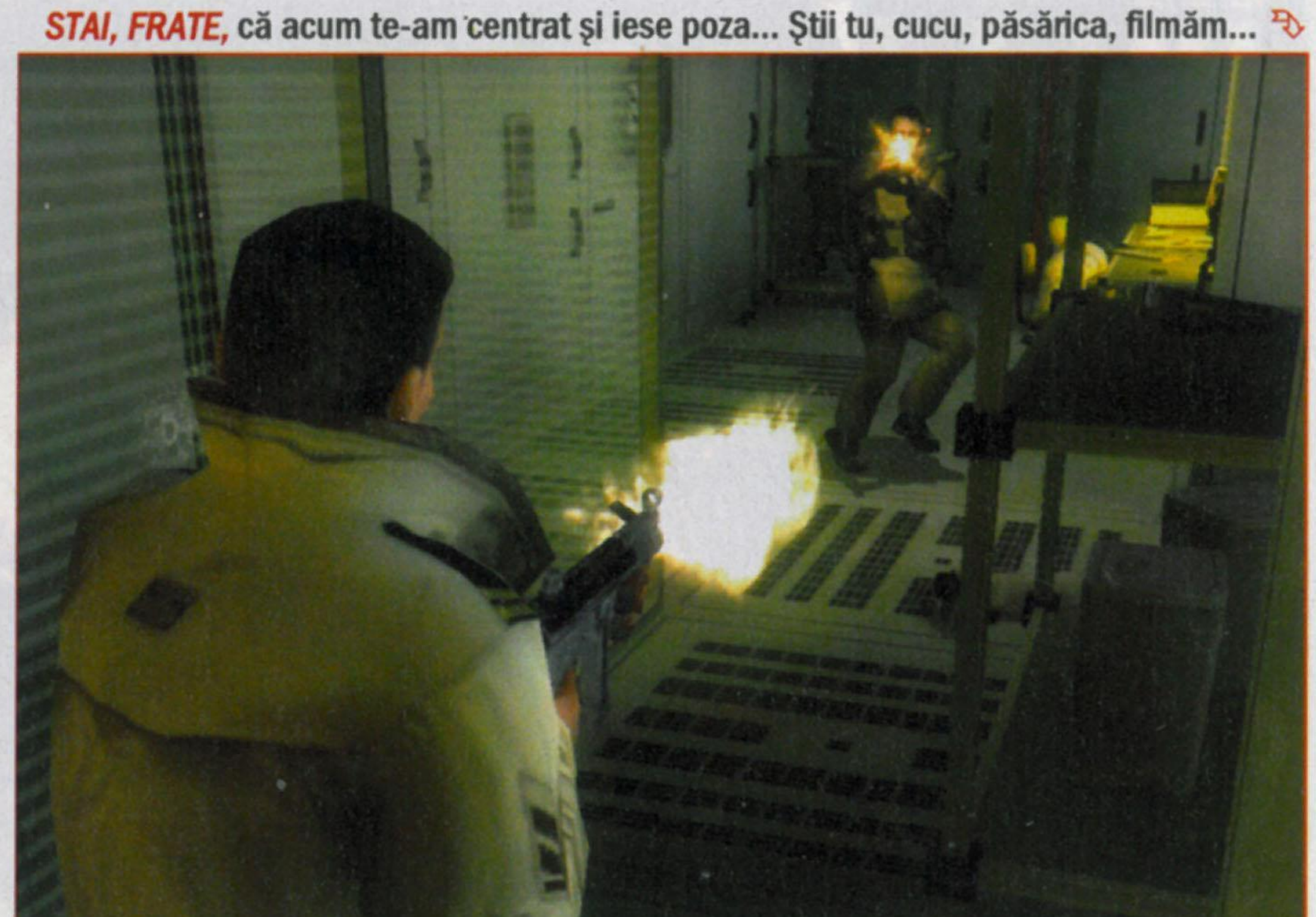
JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
CONSTANTINE, FIGHTING FORCE

Aurora Watching



Chiar dacă **Aurora Watching** încearcă să-şi disimuleze descinderea din execrabilul **Gorky Zero: Beyond Honor**, tot nu reuşeşte să ne păcălească şi ni se înfăţişează ca un sequel… cu pretenţii. Dacă ţinem cont de faptul că (numai) un an separă **Gorky Zero** de **Aurora Watching**, putem îndrăzni să sperăm că producătorii au tras învăţăminte din greşelile trecutului şi au îmbunătăţit gameplay-ul care le handicapa primul joc. De unde atâta bucurie? În afara unui aspect grafic mai de Doamne-ajută şi câteva adăugări la nivelul armelor şi gadgeturilor, **Aurora Watching** are probleme cât China cu linearitatea şi lipsa de esenţă! La ora actuală, PC-ul nu mai ştie pe unde să scoată mâneca cu atâtea jocuri stealth-action apărute ca ciupercile după ploaie. Să mai amintesc seria **Thief** sau **Splinter Cell**? Nu cred că mai are sens. Dacă mai adaug un **Hitman** sau chiar recentul **Second Sight** cred că se limpezesc apele. Cum în ultima vreme democratizarea genurilor şi a tipurilor de jucători este mai sălbatică decât niciodată, dăm nas în nas cu o junglă de jocuri, între care unele de foarte bună calitate, iar altele în care termenul „infiltrare" se rezumă la a înainta încet. **Aurora Watching** face parte din ultima categorie, şi sper să nu supăr pe nimeni dacă o numesc bastardă. De ce? Păi, când promiţi că faci un joc stealth care, până la urmă, este limitat în chiar esenţa lui, cum mai poţi numi acest joc? Posibilităţile pe care le ai: „mă arunc în aventura asta nouă ca agent secret alcoolic care are treabă într-o bază secretă în Antarctica şi cu un psihopat pasiv-agresiv prin zonă". Superb. Ce joc e ăsta? Să-l luăm mai pe-ndelete. În primul rând, avem de-a face cu două unghiuri ale camerei diferite: unul third person, pentru fazele de acţiune şi unul bird eye pentru fazele de infiltrare. Excelentă idee, dacă ţinem cont că o hartă îţi arată plasamentul adversarilor şi direcţia în care se holbează aceştia. Partea tristă este că primele probleme apar exact aici: nu ştii niciodată până unde pot vedea soldaţii adverşi şi, cel mai supărător este că un adversar care poartă o simplă puşcă, te termină de la 20 m în plin viscol! OK, revenind la tutorial, trebuie spus că acesta este sublim până când ajungi la istorica fază în care trebuie să te lipeşti de perete, să priveşti într-un anumit unghi şi să tragi într-un soldat. Aici începe iadul: după ce ai încercat de vreo 10 ori,

STAI, FRATE, că acum te-am centrat şi iese poza... Ştii tu, cucu, păsărica, filmăm...

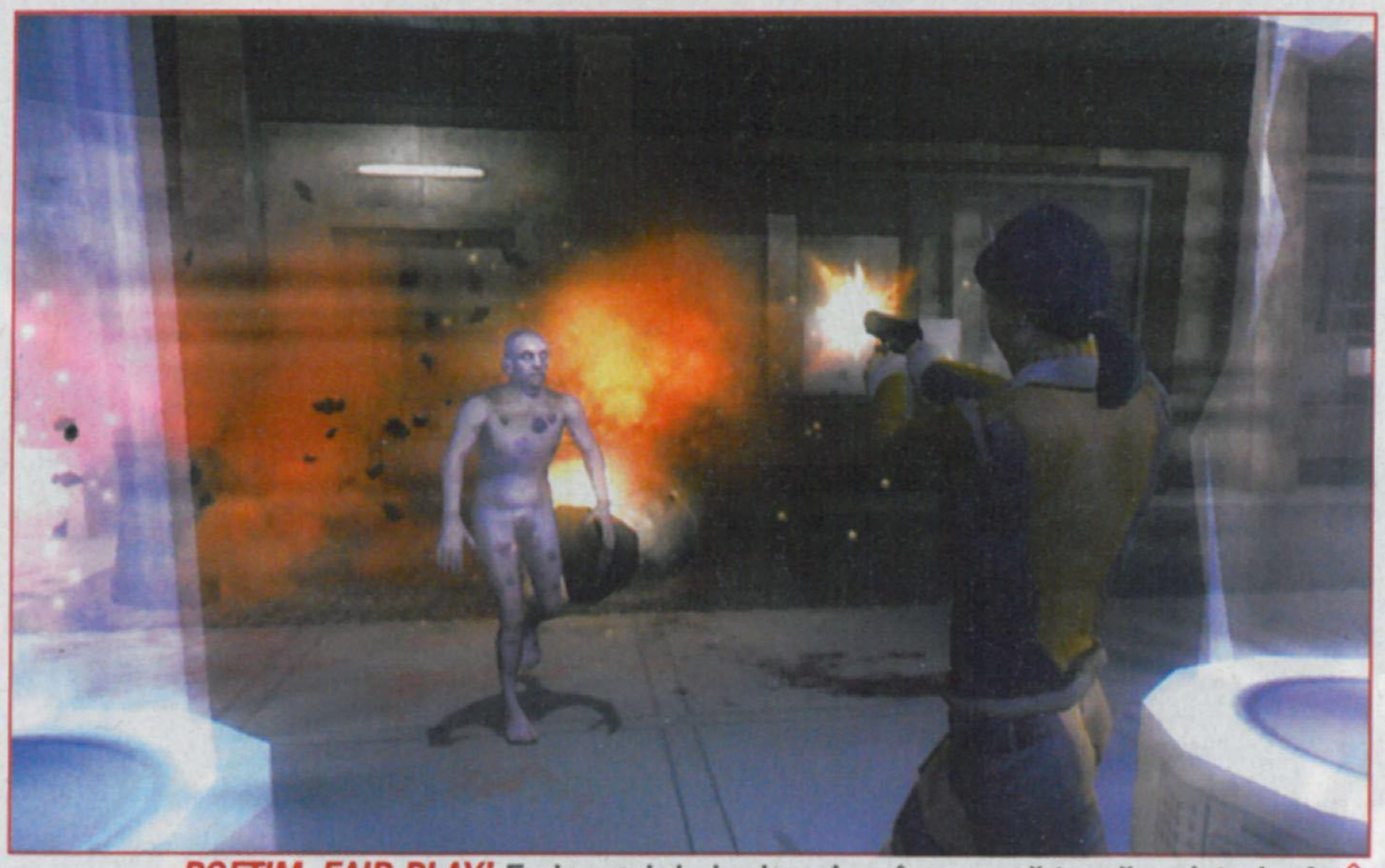


te-ai uitat şi răsuitat la comenzi, ai băut trei cafele, ai fumat un pachet de Gitanes, NU AI CUM SĂ TRECI de acest training! Personajul îţi rămâne cu faţa la zid şi nu vrea nici în ruptul capului să atace gardianul. Oi fi având eu probleme, dar nu bag mâna-n foc că producătorii nu au consumat cantităţi mai mari de alcool în momentul realizării acestui tutorial. Las baltă „tutorialul" şi intru în „focul acţiunii". Cum spuneam mai devreme, întâlnesc un agent secret, pe nume White Fox. Băiatul se reintegrează intens în serviciu (pentru o ultimă misiune, ce-i drept), aşa că, iată-l paraşutat pe calota glaciară în nobilul scop de a decalota planurile unui oarecare Jacek Parecki, un om de ştiinţă care are o slăbiciune pentru chestiile ilegale. Bun. Aventura începe atunci când White Fox al nostru preferă să ajungă la o bază în care trebuie să pătrundă. Cum spaţiul este plin de gardieni, omul nu are cum să abordeze direct clădirea, aşa că începe să umble pe vârfuri ca să-şi elimine adversarii. O a doua problemă apare de la sine căci, chiar dacă dispui de trei tipuri de deplasări diferite, o să fii reperat foarte repede, chiar dacă te deplasezi în cel mai silenţios mod posibil. Ajuns aici, trebuie să recunosc: AI-ul jocului este unul dintre cele mai ciudate cu care m-am întâlnit vreodată. Gardienii se mişcă pentru a nu încasa gloanţele (normal), dar au prostul obicei să alerge fără să te bage în seamă (anormal). Culmea e că se mai întâmplă să vadă uşi deschise, dar nici că-i interesează ce se întâmplă acolo! În fine, inteligenţia lor este invers proporţională cu precizia tirului. Pe când nouă ne este peste poate să tragem la zece metri, adversarii reuşesc să omoare muşte pe pereţi de la distanţe apreciabile. Ciudat. O a doua imensă problemă a jocului este linearitate progresiei. **Aurora Watching** s-ar putea rezuma la următoarele: mă uit pe hartă, deschid o uşă, intru într-o încăpere în care este un gardian, îl termin pe tip într-o linişte de mormânt, piratez calculatorul, mi se deschide o uşă şi-mi continui drumul. Desigur, am simplificat lucrurile, dar faptul că nu te poţi urca te obligă să urmezi o cale trasată dinainte. Aş putea adăuga câteva gadget-uri, diferite arme sau posibilitatea de a percheziţiona corpurile sau a le ascunde, dar... totul este fad redat, parcă-i un film prost în care actorii se chinuie să pară credibili.

Noroc cu abordarea à la **The Thing**, care aduce un plus tensiunii jocului. Dacă designul de nivel este de-a dreptul mortuar, prin succesiunea sa de hangare, barăci şi clădiri de vizitat, ambientul în care evoluezi îţi permite să profiţi de faze de snow mobile ca să ajungi dintr-un punct în altul. Radarul îţi indică poziţia gărzilor şi direcţia înspre care privesc acestea. Chiar dacă **Aurora Watching** este peste **Gorky Zero: Beyond Honor**, n-ai cum să rămâi decât decepţionat la vederea puţinelor îmbunătăţiri aduse de producători. Îţi lipsesc posibilităţile, AI-ul este aiurea, monotonia este suverană; după vreo două ore de joc, apar bug-uri la deplasarea gardienilor... asta te aşteaptă dacă te încumeţi să încerci acest joc. Este chiar enervant, pentru că jocul are câteva idei bune şi, mai mult, are o atmosferă destul de reuşită (noroc cu **The Thing**!), dar foarte puţin exploatată.

Nu vreau să vă mai plictisesc cu acest joc, aşa că, în concluzie, **Aurora Watching** nu este altceva decât o îmbunătăţire adusă titlului original, dar cu concurenţa acerbă care există în domeniu, ar fi avut de nevoie de o croşetare mai amplă.

TEKKEL BRUZLI
cipri@pcgames.ro

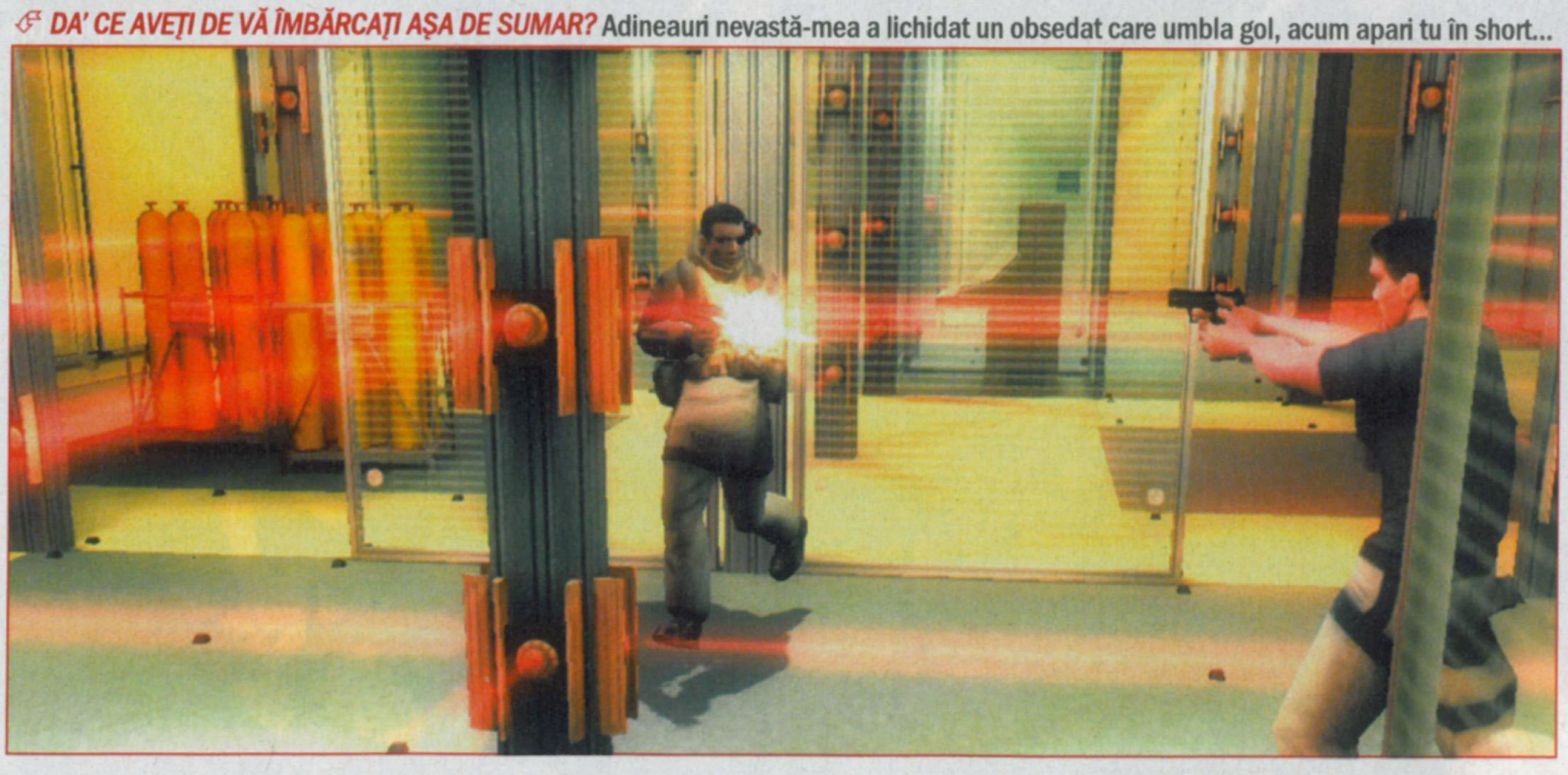


POFTIM, FAIR-PLAY! Eu ies gol de la duş şi ea începe să tragă ca isterica!



NA, NA, NAAA! Altădată să-ţi mai cumperi costum de ski identic cu al meu!

DA' CE AVEŢI DE VĂ ÎMBĂRCAŢI AŞA DE SUMAR? Adineauri nevastă-mea a lichidat un obsedat care umbla gol, acum apari tu în short...



Punctaj
AURORA WATCHING



PRODUCĂTOR	Metropolis Software
PUBLISHER	Schanz
OFERTANT	-
PREŢ	cca 40 euro
VÂRSTĂ	de la 14 ani

PRO & CONTRA


- (+) Gorky Zero la pătrat
- (−) gameplay paralizat
- (−) AI imbecil
- (−) level design greoi
- (−) deplasări lente

Grafică	56%
Sunet	49%
Gameplay	54%
Atmosferă	69%
Multiplayer	-%

57%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 1,6 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
GORKY ZERO



Cei cărora **Vampire: The Masquerade - Bloodlines** li s-a părut prea cerebral şi lipsit de acţiune sunt invitaţi să încerce noile aventuri ale eroticei dhampiriţe - **aventuri care seamănă nespus de mult cu un film de acţiune din categoria B.**

18+

BloodRayne 2

După cum aţi văzut deja aruncându-vă privirea asupra screenshot-urilor alăturate, **BloodRayne** este un joc violent care se scaldă într-o baie de sânge. Continuarea action-adventure-ului popular din anul 2003, care avea în rolul principal eroina sexy cu reacţii alergice la usturoi, este un tur fictiv de măcel. Nenumăratele combo-uri, armele, abilităţile speciale, toate sunt menite să te ajute să ucizi cât mai mulţi inamici într-un mod cât mai eficient. Încă de la început ţin



să precizez că cele 60 de combo-uri existente care duc la pierderea căpățânii și a membrelor reprezintă doar unul dintre motivele pentru care acest joc este interzis minorilor.

În timp ce episodul anterior a prezentat-o pe frumoasa noastră dhampiriță (dhampir = 1/2 vampir + 1/2 om) ca o mașinărie de ucis sugătorii de sânge naziști de prin 1935, **BloodRayne 2** face un salt în vremurile noastre. Acum, inamicul numărul unu sunt descendenții propriului său tată, Kagan (descris ca un dobitoc nazist). Aceștia lucrează la înfăptuirea unui plan care are ca scop inrobirea rasei umane și transformarea ei în conserve de sânge mobile. Sincer să fiu, povestea nu e deloc trăsnet. Seamănă mai degrabă cu gemul de afine tip Buffy sau Blade (deși cel din urmă îi este superior) după care tânjesc yankeii care cred și azi că România este o țară a Evului Mediu, unde Dracula este suveran. Scenele intermediare au fost realizate însă cu grijă, fiind distractive și educative (acestea introduc și îți prezintă diferitele abilități speciale și armele).

Aproape întreg gameplay-ul se reduce la masacrarea diverșilor inamici, care umplu până la refuz nivelurile. Ca să duci la bun sfârșit acest procedeu îți stau la dispoziție cele două lame montate pe antebrațul tău (care combinate cu loviturile de picior și diversele scheme acrobatice au dat naștere celor 60 de combo-uri), harponul deja cunoscut care este deosebit de util pentru înșfăcarea inamicilor aflați la înălțime și diferitele arme. Dintre cele din urmă merită amintite dual-gun-ul denumit Carpathian Dragon, care are câteva opțiuni interesante de upgrade și care se încarcă cu sânge.

Deosebit de spectaculoase sunt noile acrobații învățate de eroină. Combinând acestea cu uzul armelor de foc din dotare se pot obține scene de acțiune văzute doar în filmele lui Robert Rodriguez sau în cele ale fraților Wachowski. Pentru a exemplifica lucrurile să ne imaginăm o scenă simplă. Ajungi cu Rayne într-o cameră întunecată unde paznicul se plimbă prin fața geamului. Este deosebit de spectaculos să vezi cum Rayne se năpustește asupra sa tăindu-l în două cu lamele de pe antebraț și în același timp aruncându-l pe geam. Mai mult efectele speciale continuă cu o cameră poziționată sub corpul aflat în cădere care arată dispersarea cioburilor de sticlă în stil Matrix, căderea liberă a cadavrului și desprinderea căpățânii de corp în momentul contactului cu solul. Aceste mișcări speciale nu doar că sunt spectaculoase dar alimentează și infamul Bloodlust meter a eroinei. Acesta este ca un fel de mana care îți dă posibilitatea să utilizezi abilități speciale precum Aura Vision (utilizat pentru a vedea inamicii ascunși/invizibili sau pentru a putea rezolva puzzle-urile), Dilated Perception (asemănător cu bullet-time-ul din **Max Payne**) sau Blood Rage (care



INVITAȚIE LA DANS. Garderoba lui Rayne este acum mai bogată în creații Gucci

accelerează ritmul și crește puterea atacurilor). Cea din urmă este deosebit de utilă la întâlnirile cu boșii de nivel. În timpul confruntărilor n-ai cum să eviți să fii rănită. Viața, asemănător episodului următor, se poate încărca subtilizând lichidul vital al oponenților. Acest sărut al morții implică din nou o încolăcire în jurul oponentului, mișcare care primește conotații erotice neobișnuite când oponentul este de sex feminin.

BloodRayne 2 nu va câștiga nici un premiu pentru cea mai bună evoluție grafică, dar nici nu putem zice că arată rău. Grafica este în regulă, chiar dacă unele animații sunt exagerate. Engine-ul nu necesită "ultimul răcnet", rulând și pe PC-uri cu configurații medii. Merită în schimb aplauze modul de implementare a efectului ragdoll, fizica jocului fiind realistă. Coloana sonoră este formată dintr-un mixaj cam dur de industry, techno și metale, rezultatul final fiind în ton cu atmosfera jocului.

BloodRayne este un joc de acțiune finisat, care te deconectează și care te prinde (pe unii îi chiar distrează la culme) în pofida luptelor repetitive și al designului de nivel lipsit de imaginație.

HORTHY CULTURE CLUB

jacint@pcgames.ro

Punctaj
BLOODRAYNE 2

PRODUCĂTOR	Terminal Reality
PUBLISHER	Majesco
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 35 euro
VÂRSTĂ	peste 18 ani



PRO & CONTRA

PRO	CONTRA
combo-uri fantastice	AI stupid
gameplay rectificat	scene de luptă repetitive
	checkpoint-uri prost distribuite

Grafică	82%
Sunet	80%
Gameplay	81%
Atmosferă	80%
Multiplayer	-%

81%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
BLOODRAYNE, SECOND SIGHT

CARIERA DE VAMPIR nu este rentabilă, așa că mi-am luat încă un loc de muncă...



...*MĂCELAR* mărinimos și finuț!





Tendințe de piață





În ultimul timp, am vaga senzaţie că nimic din ceea ce industria jocurilor are de oferit nu mă mai poate surprinde. Şi când zic asta, mă refer la surprizele plăcute – ştim cu toţii prea bine că lunarele apariţii ludice abundă de suspine, lacrimi şi de "Doamne fereşte, ce joc prost au putut să scoată producătorii ăştia". Nu vreau să sugerez că toate titlurile noi sunt execrabile, nici să inoculez cuiva dragostea cu premeditare pentru anii 2000-2001 în materie de gamez-uri, însă observ că, în ultimul timp, piaţa atât de dragă nouă suferă de o letargică plafonare. Atât în domeniul subiectelor abordate, cât şi în domeniul inovaţiilor de gameplay. Despre grafică nu vreau să vorbesc, deoarece este, probabil, singurul lucru care merge, imperturbabil, înainte. Evident, cu implicaţiile inerente.



Unul dintre rezultatele vizibile ale acestei plafonări îl constituie, pentru mine, folosirea la nesfârşit a unor clişee afumate, cărora li se adaugă un parfum fals de modernism pentru a sugera diversificare. Aceste clişee pot fi regăsite, la o mai atentă verificare, în absolut toate producţiile, indiferent de gen. Un alt motiv pentru care ele există ar fi creşterea exagerată a influenţei distribuitorului asupra producătorului – care, din motive financiare şi din cauză că toată industria de gaming s-a transformat într-o afacere, este imposibil de evitat. Aşa se poate înţelege de ce unele jocuri apar pe piaţă nefinisate sau că altele acordă o atenţie mai mare reclamei de Coca-Cola dintr-o cameră de hotel decât inteligenţei artificiale cu care sunt dotaţi inamicii. În momentul în care publisher-ul, care de foarte multe ori habar nu are ce înseamnă să te apuci şi să pui pe picioare structura unui joc (mai puţin de implicaţiile financiare ale acestui proces) îşi bagă codiţa în planurile producătorului, deja rezultă o învălmăşeală de opinii, un amalgam de direcţii şi, implicit, un produs aproape-finit care nu satisface publicul aşa cum ar trebui. Ei bine, aici e cea mai mare problemă – ţinta unui joc în secolul XXI nu mai este, ca acum cinci ani, satisfacerea publicului ţintă, ci satisfacerea anumitor buzunare nesăţioase şi deja prea burduşite. Totul se face la comandă şi se profită în mod expres de imaginea creată de un anumit hit, căruia i se adaugă cifre peste cifre în coadă şi care se trezeşte cu sequel-uri pe bandă rulantă, sequel-uri care, de multe ori, departe de a putea fi numite jocuri proaste, nu reuşesc nicicum să se ridice la înălţimea predecesorului.

O întrebare foarte simplă îmi stă pe limbă: de ce, pentru numele lui Dumnezeu, în anul 2005, an în care beneficiem de tehnologii moderne, ultra-sofisticate, de calculatoare performante, de grafică demenţială, de inovaţii ce lărgesc enorm posibilităţile de gameplay ale jocurilor (citez aici doar engine-ul Havok, ce manipulează fizi-



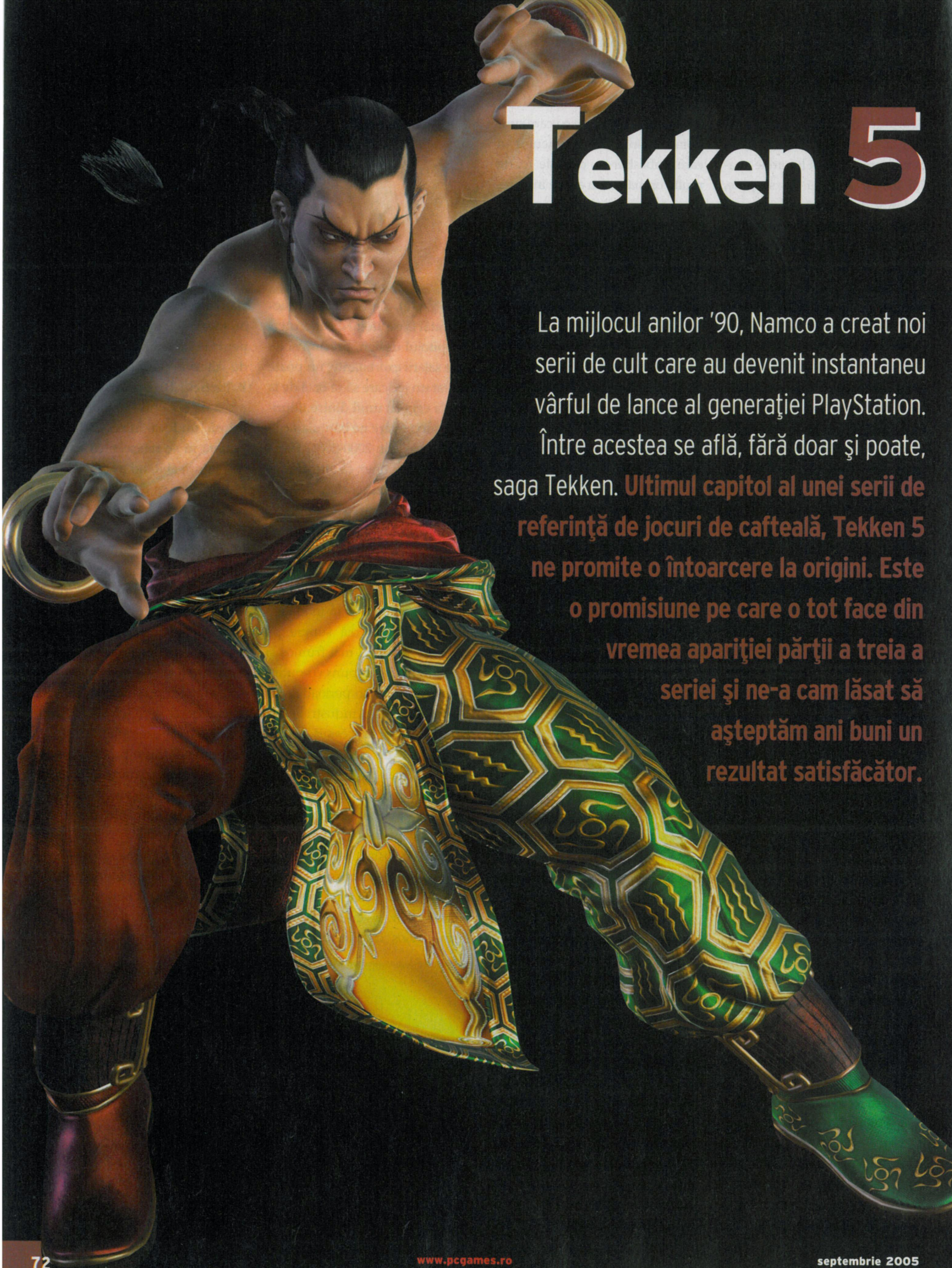
ca in-game), de artişti profesionişti, atât la capitolul creaţie, cât şi la capitolul design, precum şi de nişte salarii exorbitante, nu poate fi creat un joc care să se bată de la egal la egal cu unul dintre titlurile de succes care ne bântuiau calculatoarele prin 2000-2001? Ca să nu mai menţionez că atunci producătorii nu beneficiau de aceleaşi resurse, nici tehnologice, nici financiare ca acum. Întrebarea mea este cum nu se poate mai simplă, însă nici până acum nu am găsit un răspuns care să nu supere pe nimeni şi, în mod special, care să nu mă supere pe mine. Probabil cel mai frumos şi cel mai prozaic răspuns cu putinţă este faptul că, în perioadele de început ale acestei industrii, până pe la maturizarea acesteia, aveam parte doar de nebuni visători, interesaţi mai mult de ideea de joc în sine decât de profitul financiar. Făceau cu toţii parte dintr-o categorie aparte de oameni, aflată în ziua de astăzi pe cale de dispariţie - homo ludens.

Mai există însă o problemă, şi anume cea a cumpărătorilor. Firme colos ca Electronic Arts s-au specializat în producţia în masă de jocuri sportive nu pentru că nu ar putea să se apuce de altceva (vezi **Undying** sau **Battlefield 2**), ci pentru că marea masă de jucători "moderni", cuprinsă undeva între 12-18 ani, preferă să se relaxeze cu asemenea titluri, evitând astfel producţii hardcore ce dau de multe ori bătăi de cap. Un **FIFA** 2011 este, cu siguranţă, mult mai lejer de butonat într-o seară toridă de vară decât, să zicem, un **Planescape Torment**. Mai mult decât atât, aceste produse hardcore nu se mai vând în zilele noastre decât în procente foarte mici, lucru care a dus la falimentul multor producători ce au rămas fideli vechilor lor idealuri (Troika, par exemple). Deci, ce nu se vinde nu e profitabil – un pleonasm amar, dar care explică foarte multe despre fluctuaţiile de personalitate ale pieţei de jocuri.

P.S. Voi continua să debitez şi altă dată pe această temă, numai dacă mă mai lasă nenea Cipri.

UWE BOULLE
paul@pcgames.ro





Tekken 5

La mijlocul anilor '90, Namco a creat noi serii de cult care au devenit instantaneu vârful de lance al generaţiei PlayStation. Între acestea se află, fără doar şi poate, saga Tekken. **Ultimul capitol al unei serii de referinţă de jocuri de cafteală, Tekken 5 ne promite o întoarcere la origini. Este o promisiune pe care o tot face din vremea apariţiei părţii a treia a seriei şi ne-a cam lăsat să aşteptăm ani buni un rezultat satisfăcător.**






Toată tărășenia a început cu familia Mishima, o familie tradițională, foarte japoneză și foarte influentă sub aspect politic, economic și bătăuș (a se citi marțial). Seria îl aduce pe tatami pe Jinpachi (tatăl lui Heihachi care stă în kibadachi), cu mustața lui de o aerodinamică tipică orientului îndepărtat, de tip level-boss pentru occidentali și care se confruntă cu diferiți protagoniști foarte iubitori de bătute. Julia Chang îi va sparge nasul ca să salveze mediul înconjurător, însă King Catcher (ăla mare cu cap de puma) se află cu totul întâmplător prin preajmă și bagă mare la wasabi în așteptarea apariției lui Marduke, pe care arde să-l regleze la orizontală. Roger JR, mai cangur de felul lui, participă săltăreț la turneu din buzunarul mămicii lui canguroaica și vrea să-și elibereze tăticul canguroi, care este prizonier în laboratoarele doctorului Boskonovich, încă de la finele lui **Tekken 2**... Încă trei personaje noi se aruncă urlând de mama focului în lupte în această parte a cincea. Prima este Asuka, verișoară îndepărtată, da' dulce a familiei Kazama, care are un accent urban, de Osaka (dacă nu m-au mințit japonezii care fotografiază șanțurile din Oradea) și stăpânește tehnicile de Ju-Jitsu pe care le-a învățat pe propria piele de la Jun în **Tekken 2**. Care va să zică, le știe de ceva timp. Raven este un fel de kagemusha a lui Wesley Snipes și practică o combinație de Ninjutsu cu lupte acrobatice à la Van Damme, dar posedă un joc de picioare incredibil, iar Feng Wei este un călugăr-luptător, din categoria „bey, io dau o dată, da' bine", cu tendințe spirituale minime, dar latente. Poate că personajele noi sunt puține, dar nu-ți este răpită plăcerea să vezi întoarcerea unor personaje din trecut (**Tekken 2**) ca Wang Jinrei, Ganryu și Bruce Irwine.



Primele mele stele verzi

Gameplay-ul lui Tekken este o odă adusă simplității și orice jucător poate realiza mișcări impresionante încă de la prima atingere a butoanelor. Asta nu înseamnă că dacă apeși ca o primată pe orice buton o să și poți realiza combo-uri violente. Jocul este foarte bine balansat și oferă un grad ridicat de provocare chiar și jucătorilor hardcore, grație numeroaselor nivele de dificultate. Varietatea stilurilor de luptă pe care ți le oferă diferiții luptători este excepțională, permițând oricui să-și găsească alter-ego-ul potrivit.

Ideea este că poți memora o duzină bună de combo-uri pe care le utilizezi în lupte. Pe urmă, nimeni și nimic nu te împiedică să te antrenezi ca să reușești vreo sută de combo-uri de care dispun unii luptători... dar va trebui să dai dovadă de memorie bună și de reflexe de panteră. Ceea ce a făcut atât de apreciată seria **Tekken**, adică profunzimea gameplay-ului, face și din acest ultim capitol un titlu care te stimulează să-ți îmbunătățești tehnica, prin învățarea de mișcări tot mai bine articulate și tot mai complexe. Să reușești, după zece ani, un combo de 12-15 lovituri cu King, chiar că-ți aduce o satisfacție greu de exprimat în cuvinte...

Acum, majoritatea arenelor au ziduri, ceea ce face ca jocul să devină mai static. Namco se întoarce la ritmurile de atac alternative (lovesc, parezi, lovești, parez), ceea ce dă „vână" jocului, **Tekken 5** fiind un game rapid și








solid. Ca fundamente, rămânem în sfera **Tekken**-ului clasic, cu câte un buton pentru fiecare mădular (brațul drept, stâng, piciorul drept, stâng), pătrat + X sau cerc + triunghi pentru o priză sănătoasă și o parare automată pentru loviturile înalte sau medii. Totuși, cei care au încă amintiri proaspete din episoadele precedente ar putea întâmpina probleme în acomodarea cu câteva subtilități noi. Lupta fiind mai dinamică, timing-ul este diferit. Nu întotdeauna îți reușește ciclul de lovituri favorit și s-ar putea să fie nevoie de niște practică suplimentară ca să-ți intri din nou în mână.

Flying in a Tekken dream!

După câteva runde, obișnuiții lui **Tekken** vor remarca revenirea air combo-urilor, deci întoarcerea la gameplay-ul lui **Tekken 3**. Din nou îți poți catapulta adversarul în aer și lovi de mai multe ori până când acesta să atingă pământul. Mai violent, **Tekken 5** este o adevărată pedeapsă pentru jucătorii mai defensivi, căci contează atacul și loviturile repetate. Durata medie a unei lupte nu depășește 20 de secunde și o simplă greșeală poate fi taxată foarte dur, ducând chiar la pierderea rundei. Din 16 arene, doar 12 sunt limitate. Principala utilitate a pereților este aceea de a evita fuga și de accentua latura agresivă a jocului. Nu este însă suficient să lovești un adversar în apropierea unui zid. Dându-i lovituri repetate, adversarul intră în faza de cădere, fără să mai aibă posibilitatea luării unei distanțe de siguranță, ceea ce îți permite să-i aplici câteva scatoalce zdravene înainte ca acesta să cadă. Un avantaj poate apărea atunci când pornești un combo aerian și când adversarul se află blocat la perete. În acest caz, combo-ul nu este întrerupt și poți purcede la realizarea unui al doilea, pe lângă damage-ul suplimentar făcut de perete... Oricum, cele mai eficace rămân atacurile în forță, cele care îți dau sentimentul de acțiune explozivă. Lovit de zid, adversarul nu se prelinge imediat, fapt care îți dă posibilitatea unei a doua lovituri „la rupere". Tehnica e foarte „bătrânească" și îți oferă posibilitatea să-i seci jumătate din bara de viață dintr-un singur atac.

O altă noutate sunt căderile. Timing-ul acestora s-a schimbat și acum te poți redresa în diferite moduri. După ce ai luat pe coajă un combo aerian sănătos, când ești pe punctul să guști țărâna, te poți redresa apăsând pe orice buton. Singura problemă este că această redresare te lasă fără apărare preț de câteva secunde, așa că va trebui să te antrenezi pentru redresări rapide sau rulări. Redresarea rapidă nu se poate efectua decât în caz de cădere, cu picioarele spre adversar apăsând X în momentul impactului cu pământul. Aceasta îți permite o redresare imediată, urmată de o lovitură dublă de picior, destul de violentă, care are suficientă forță pentru a-l proiecta pe adversarul care, altfel, ar fi avut timp să pareze.

Ready to fight?

Dacă spui **Tekken**, spui bonusuri ascunse peste tot. Ca întotdeauna, va trebui să termini jocul cu un număr impresionant de personaje în *Story Mode* pentru a debloca altele noi. Poți alege un luptător dintre vreo 30 disponibili, cu care îți continui povestea prin diferite lupte. Cu ocazia meciurilor mai tari, cu personaje importante, poți asista chiar la schimburi de ironii, atât înainte cât și după luptă. Raportul de



Seria Tekken

Au trecut zece ani de când, mai întâi în sălile de jocuri, apoi pe PSOne, Namco a publicat un joc care era sortit să devină unul dintre părinţii genului combat 3D: **Tekken**. Urmările pe 32 bit Sony nu au făcut altceva decât să îmbunătăţească formula, punctul culminant al seriei fiind cel de-al treilea capitol, care rămâne şi azi o adevărată capodoperă a generaţiei trecute de console.

În zece ani, Namco a creat o poveste fantastică, pe baza căreia s-ar putea scrie scenarii întregi; există chiar şi un lung metraj animat Tekken, foarte simpatic, păcat că lasă puţin spaţiu personajelor secundare şi că se concentrează mai mult pe familia Mishima.

Versiunile succesive ale lui **Tekken** nu au mai găsit calea spre glorie, nereuşind să menţină şi să dezvolte calitatea jocului, poate şi din cauza crizei de inspiraţiei a celor de la Namco, dimpreună cu apariţia PS2. Aşadar, **Tekken Tag Tournament** şi apoi **Tekken 4** s-au dovedit destul de reuşite la capitolul lupte, dar au fost victime ale modificării mecanicii jocului. Am putea spune că, între primele trei Tekken apărute de pe PSOne, curba progresiei este practic aceeaşi cu cea a celor trei părţi apărute pe PS2. În aşteptarea unui nou episod pe PS3, Namco s-a hotărât să ne ofere un al cincilea **Tekken** care, în ciuda lipsei inovaţiilor, se dovedeşte un must-have pentru deţinătorii consolei negre Sony.

forţă între unii luptători îşi face simţită şi acum prezenţa prea puternic (Nina şi Ana sunt nişte mume ale pădurii la acest capitol!). Chiar dacă provocarea se întinde pe parcursul a opt lupte, va trebui să dai dovadă de mult sânge rece odată ajuns la a patra sau a cincea confruntare. Ca să nu mai vorbesc de boss-ii finali care te fac, uneori, să-ţi smulgi părul de pe cap pentru că nu reuşeşti nici măcar să apeşi un buton şi ghionoaia te-a şi trimis la podea după un combo de vreo 4 lovituri şi un atac energetic, care-ţi goleşte jumătate din bara de viaţă.

O altă noutate care priveşte modul *Arcade* este că acesta a devenit acum un mod fără sfârşit în care combatanţii vin peste tine mai ceva ca turcii la Vaslui! La capătul unui anumit număr al acestora (credeţi-mă că nu am mai avut nervi să-i număr), ajungi în faţa unei lupte decisive în urma căreia poţi dobândi un rang suplimentar de luptător şi înfrunta adversari (deh) mai inteligenţi. La finele fiecărei lupte îţi este dată posibilitatea de a-ţi alege adversarul dintre 3 personaje, diferite prin abilităţile lor. Cu cât acest grad va fi mai ridicat, cu atât vei câştiga mai mulţi bani dacă-i pui la pământ. Nivelul personajului propriu porneşte de la Beginner şi trece de la 9 kyu la 1kyu, de la 1 dan la 5 dan şi diferite nivele până la Tekken Lord, poate cel mai înalt rang.

Sigur că banii respectivi vor trebui cheltuiţi pe ceva, aşa că îţi poţi cumpăra o serie de gadget-uri şi accesorii de îmbrăcăminte cu care să-ţi împodobeşti luptătorii preferaţi. Toate acestea constituie scheletul celui mai distractiv mod, *Character Customize*. Moştenit direct de la versiunea *Arcade*, acesta îţi permite, după ce ai făcut nişte bani în *Arcade* Mode sau în *Devil Within*, să cumperi costume şi accesorii de mod pentru fiecare personaj în parte. Chiar dacă sunt destul de puţine – 9 accesorii de personaj – ajungi să-ţi faci nişte personaje bestiale, foarte amuzante. Uneori, cheltuind suma colosală de 500.000 G îţi poţi cumpăra costume inedite.

Sigur că cel mai corpolent este action-adventure-ul 3D pe nume *Devil Within*. După chipul şi asemănarea lui **Tekken Force** sau **Tekken 3**, vei regăsi un mini-joc numit *Devil Within*, un fel de action-adventure. Destul de redus, acest mod îţi propune să-l încarnezi pe Jin Kazama, care se plimbă pe culoarele Mishima Corp. De-a lungul acestora, Jin va trebui să cotonogească poporul care apare prin ele, să treacă de câţiva roboţi mai îndărătnici, să găsească întrerupătoare ca să deschidă uşile şi să traverseze cele 5 (foarte lungi) niveluri care compun acest mod. Natura pur accesorie a acestui mod te mai face să închizi ochii la sistemul de control nereuşit, level designul sărac şi ritmul general repetitiv.

De apreciat este însă introducerea primelor 3 capitole ale seriei, în conversii arcade-perfect şi fără timpi de încărcare; Chiar dacă primul capitol îşi arată vârsta, cel de-al doilea şi, în special, al treilea confirmă calitatea care le-a fost recunoscută încă de la începuturile lor.

Maşinăria de luptă

Munca programatorilor japonezi s-a materializat, din punct de vedere estetic, în unul dintre cele mai bune jocuri apărute pe consola Sony, oferind un nivel de detaliu şi o complexitate grafică de excepţie. Totul, de la personaje la locaţii, este modelat cu o grijă maniacală pentru detaliu. Majoritatea detaliilor sunt animate în cel mai natural mod cu putinţă.













Modelele fizice au fost şi ele uşor revăzute, ceea ce se poate constata la personajele mai sumar îmbrăcate, unde grija pentru detaliul musculaturii îi va surprinde pe mulţi. Chiar dacă decorurile sunt destructibile, este destul de frustrant să nu poţi lupta pe mai multe niveluri. Din păcate, muzica şi sunetele nu fac o capodoperă din acest ultim **Tekken**. Nu reţii decât muzica de intro, celelalte rămânând destul de penibile. Ca un mic detaliu amuzant, fiecare luptător vorbeşte acum limba sa.

Cu un sistem revăzut la capitolul agresivitate, **Tekken 5** îţi provoacă bucuria de a regăsi primele senzaţii din vechile **Tekken**, jocuri de combat mai „la rupere" decât **Virtua Fighter**. Chiar dacă multiplicarea noilor lovituri ale fiecărui personaj îţi permite o abordare mai tactică, până la urmă tot trebuie să joci cu răutate, să-ţi demolezi adversarul şi să nu-l laşi nici măcar să-şi tragă suflul. Deşi este unul dintre cele mai bune jocuri de combat pe consolă, **Tekken 5** nu vine însă cu suficiente inovaţii ca să devină referinţa absolută. Din fericire, reuşeşte celor de la Namco le-a reuşit întoarcerea la origini pe care şi-au propus-o şi care cred că va fi apreciată de toţi jucătorii aflaţi în căutare de bătăi bine aplicate. Cu numeroasele sale personaje, **Tekken 5** asigură pâinica jucătorilor care-şi doresc noi strategii de luptă, în ciuda dispariţiei obstacolelor din capitolul precedent ce ne aduce cu picioarele într-un gameplay bidimensional. Plin cu bonusuri simpatice (ex. costumele pe care le poţi cumpăra, prezenţa versiunilor arcade ale **Tekken 1**, **2**, **3** sau modul *Devil Within*), **Tekken 5** va face plăcere oricui să-l joace, dar nu va surprinde jucătorii hardcore ai seriei. Aşa-i cu marile titluri: le cumperi cu încredere, dar mai simţi nevoia să te surprindă ceva în ele… din când în când, măcar!

TEKKEL BRUZLI
cipri@pcgames.ro

Punctaj
TEKKEN 5



PRODUCĂTOR	Namco
PUBLISHER	Namco
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca.40 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- \+ gameplay agresiv
- \+ combat îmbogăţit
- \+ realizare de excepţie
- \+ o grămadă de extra-uri
- − muzica te trimite la Nucet
- − gameplay cam rigid

Grafică	*90%*
Sunet	*81%*
Gameplay	*93%*
Atmosferă	*92%*

89%

SISTEM VIDEO: PAL
SUPORT: DVD, MEMORY CARD, DUAL SHOCK 2

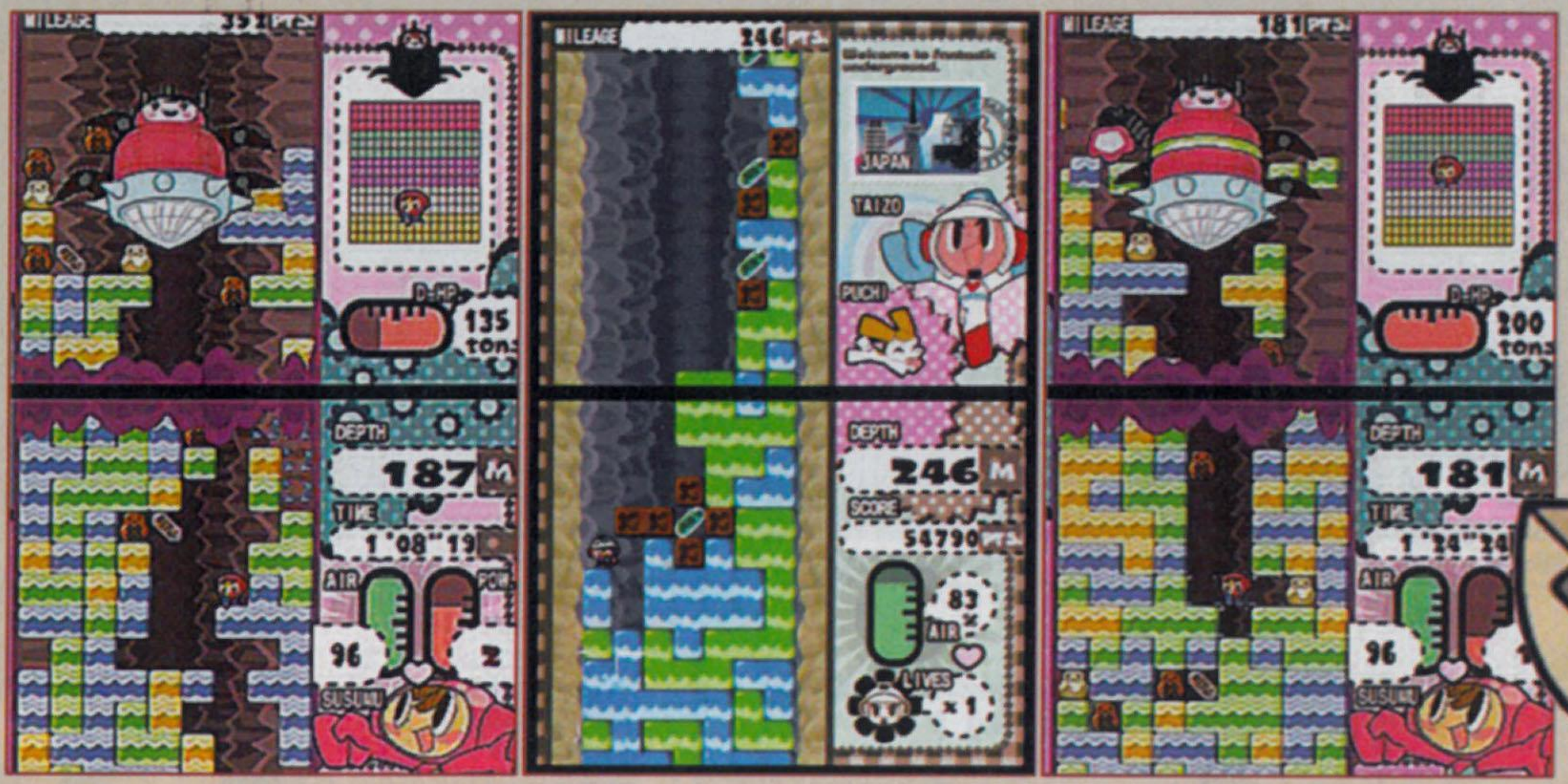
JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
VIRTUA FIGHTER, SOUL CALIBUR







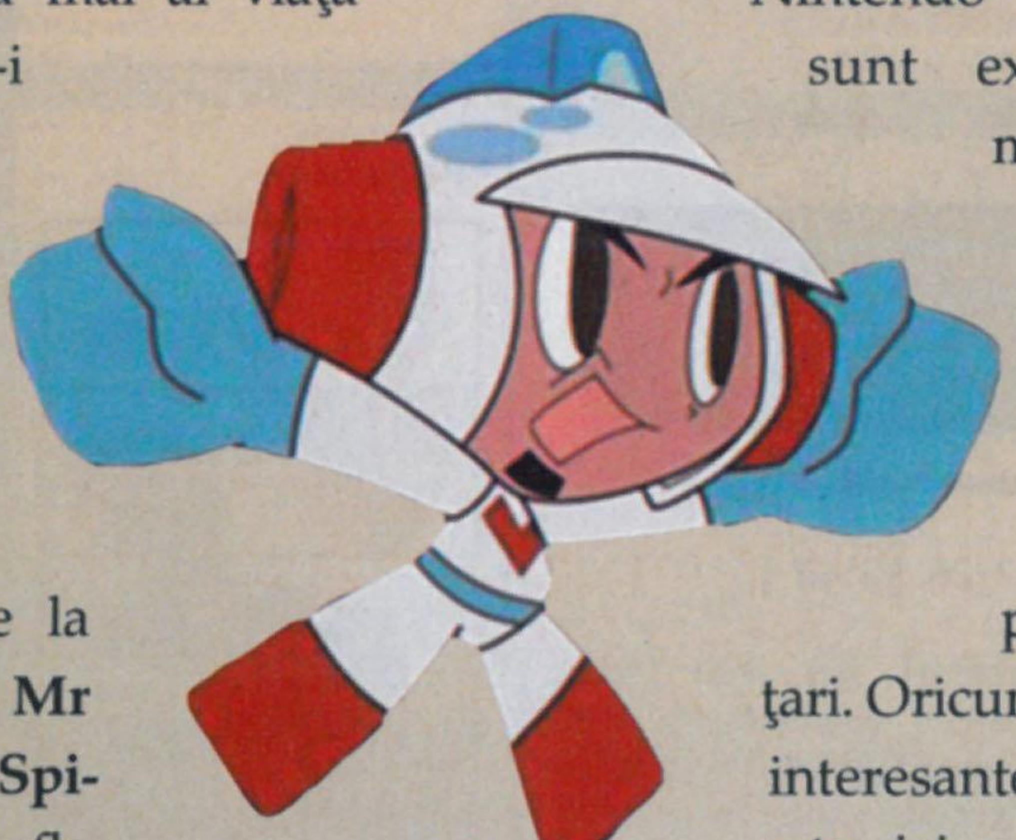

WWW.ORON.RO
Oradea Online
www.oron.ro
AUTOGRAND
Calea Clujului 201, ORADEA
0259/440.340 0359.413.780
Noua ŠKODA Octavia Combi
de la 12.476 CIP
Informaţii despre Oradea şi jud.Bihor
MCOnet Media Group
»Pagina mea de start
PARTENERI
Căutare: keres.biz
Oradea Online
Pagina Principală
Stiri
Arhiva
Firme din Bihor
Galerie foto
KPL
Administraţii locale
E-mail
Căutare
GALERIE FOTO
Autogrand peste 1000 de maşini vândute
Marţi
Permise de conducere eliberate în aceeaşi zi
| Oradea 2005-07-26 13:47 |
Cetăţenii nu vor mai avea de aşteptatb 4-5 zile pentru eliberarea permisului sau a certificatului de...
Continuare E-mail Oradea
O nouă stemă pentru municipiul Beiuş
| Judeţ 2005-07-26 13:01 |
În şedinţa de luni, 18 iulie, consilierii municipali beiuşeni au aprobat şi noua stemă a urbei de pe...
Continuare E-mail Judeţ
E-MAIL GRATUIT
nume utilizator
oron.ro
Cinema
Hollywood Multiplex
LOTUS ORADEA
Programe Filme
oradea.net
portal orădean
afaceri
automobile
imobiliare
calculatoare
Washingtonul accepta retragerea Poloniei din Irak
| Extern 2005-07-26 11:59 |
Statele Unite au acceptat ca Polonia sa-si retraga cea mai mare parte a trupelor din Irak.
Continuare E-mail Extern
24.9 °C la 22:20
Detalii ONLINE la ...
www.echipot.ro
CĂUTARE
Arhiva
Continuare E-mail Intern
Curs Valutar
EURO 3,5532
USD 2,9425
HUF 1,4467
Alte valute
Campionatul Mondial de polo
| Sport 2005-07-26 11:16 |
Romania s-a calificat in sferturile de finala.
Continuare E-mail Sport
Reclame
E-mail Cult. Divert.
Parteneri
Oradea
Judeţul Bihor
Happy Pool
Cu noi visul devine realitate
Urmărit general, prins în flagrant la furat din buzunare
| Ştiri albastre 2005-07-25 14:59 |
F.T., de 33 de ani a fost prins după ce tocmai a sustras un portmoneu conţinând acte şi bani.
Continuare E-mail Ştiri albastre
Permise de conducere eliberate în aceeaşi zi
| Oradea 2005-07-26 13:47 |
Cetăţenii nu vor mai avea de aşteptatb 4-5 zile pentru eliberarea permisului sau a certificatului de...
Centru de Protezare si Ortezare
ŞTIRI LOCALE PENTRU BIHOR
MCONET ROMANIA
WWW.MCONET.RO
MCOnet Media Group



Mr. Driller : Drill Spirits

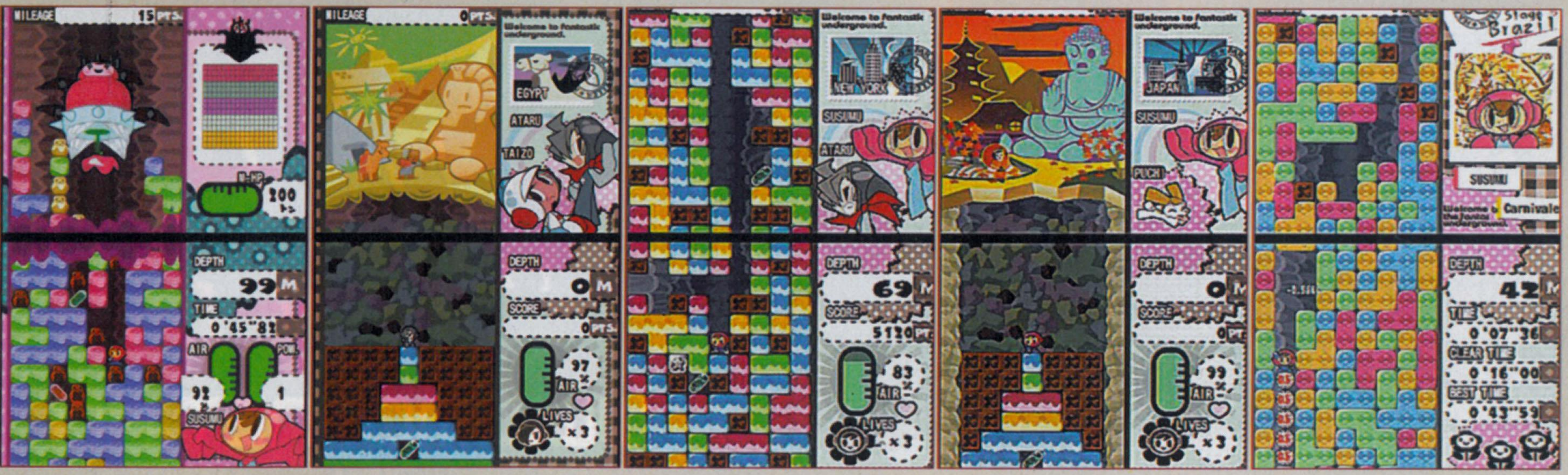


Există jocuri şi jocuri, mai bune, mai proaste, de calitate îndoielnică... Sunt jocuri care te captivează de la început, astfel încât uiţi să mănânci, să ieşi în oraş sau pur şi simplu uiţi că mai ai viaţă personală, ce-i drept pentru o anumită perioadă. Acest lucru mi s-a întâmplat cu jocul celor de la Namco, **Mr Driller: Drill Spirits**, un joc de reflecţie şi viteză ce îţi lasă un timp scurt de gândire şi se bazează în special pe decizii rapide, adică dexteritate (asta dacă nu doriţi să vă apară prea repede Game Over) şi care se adresează în principal nostalgicilor de **Tetris** şi **Boulder Dash**. Din păcate, posibilităţile oferite de Nintendo DS nu prea sunt exploatate la maximum, iar plăcerea de a juca are mult de suferit, mai ales pentru chibiţari. Oricum, câteva idei interesante sunt presărate ici colo. Haideţi însă să aprofundăm şi să vedem despre ce este vorba.



În ciuda faptului că jocul beneficiază de mai multe provocări, i se poate reproşa acestei mulţimi de idei că este prea la fel. Acest lucru se traduce prin moduri de joc care se aseamănă mult prea mult pentru a vedea crescând cu ochii interesul jucătorului. Totuşi, jocul nu este de aruncat, departe de asta. În principiu, **Mr Driller : Drill Spirits** este un joc simpatic care vă va amuza câteva ore, zile, săptămâni... luni întregi, de la caz la caz.

Jocul dispune de şase personaje (Sumusu, căţeluşul Puchi, roboţelul Holinger-Z, Anna, Taizo, Ataru) dintre care cinci trebuie să le deblocaţi voi, rând pe rând, partidă după partidă. Fiecare dintre aceste personaje dispune de câte o abilitate: căţelul poate sări două blocuri odată; robotul supravieţuieşte căderii unui bloc; Taizo, deşi se deplasează lent şi consumă mult aer, poate să distrugă rapid blocurile. De voi









depinde cum vreţi să jucaţi şi cu care dintre personaje. Provocările care vi se propun sunt diferite, dintre care amintim:

Mission Driller (distrugerea blocurilor pe o anumită distanţă, 300 m, 500m...); *Pressure Driller* (urmăriţi de un nene rău într-o navă spaţială, trebuie să colectaţi capsule de energie, de regulă 3 la număr, şi să-i distrugeţi nava prin apăsarea tastei X, acesta bombardându-vă cu blocuri suplimentare la un anumit interval de timp); *Time Attack Driller* (contra timp trebuie să ajungeţi la destinaţie contra timp) şi *Dristone Driller* (aici numai sunteţi contra cronometru, dar va trebui să colectaţi Dristones, „diamante" de diferite culori prin utilizarea cărora veţi putea fi mai rapizi în mişcări, protejaţi cu un glob de sticlă contra unei lovituri de bloc, puteţi distruge blocurile de o anumită culoare sau pe verticală, aer suplimentar etc.).



După cum probabil aţi observat jocul se desfăşoară pe cele două ecrane ale micului DS, cel de jos arătându-vă blocurile pe care trebuie să le spargeţi, iar cel de sus, în funcţie de misiune vă arată blocurile ce vă vor cădea în cap, dacă faceţi vreo mişcare greşită şi le destabilizaţi, sau pe nemilosul vostru inamic şi nava sa, sau diamantele colecţionate.

În majoritatea misiunilor, nu aveţi altceva de făcut decât să distrugeţi aceste blocuri de diferite culori, devenind un simplu muncitor care „forează" sau îşi utilizează picamerul mai ceva decât cei care distrug străzile noastre (vezi Doamne ca să le refacă!).

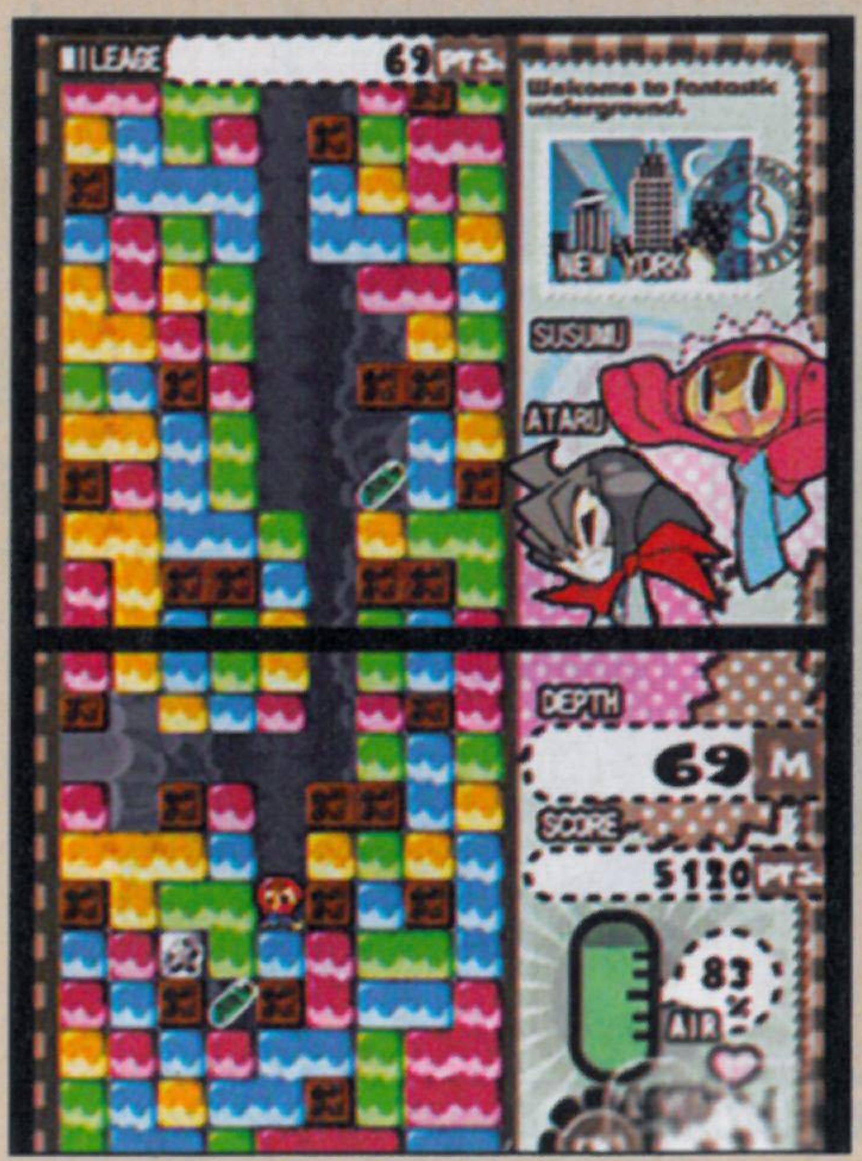
Oponenţi importanţi nu prea sunt, poate doar timpul şi aerul. Ah, da, nu uitaţi de aer! Nu, nu-i vorba de astm şi nu trebuie să ieşiţi neapărat la iarbă verde sau mai ştiu eu unde vă place, mă refer la capsulele de aer care vă sunt vitale şi fără de care vă puteţi pierde vieţişoarele cu care începeţi jocul, şi aşa puţine la număr, mai ales pe o distanţă mai mare şi neavând mâna formată. Nici nu vreau să-mi amintesc de câte ori am zis că nu mai joc şi că arunc jocul, dar, degeaba: după ce pierdeam o misiune, o luam de la capăt, spre exasperarea soţului (ştiţi cum e când nu-l asişti la un multi de **MoH:AA**!). Să vă mai spun că nu vă recomand să distrugeţi blocurile maronii pentru că vă iau 20% din aer, la mare preţ în jocul acesta. Există două tipuri de punctaje: unul ce se contabilizează pentru fiecare cursă şi prin intermediul căruia puteţi să vă cumpăraţi până la 10 vieţi, viteză mai bună etc., valabile pentru *Mission Driller* şi *Pressure Driller*; şi un punctaj ce se contabilizează pentru fiecare cursă câştigată şi poate reprezenta un record, putând fi înregistrat în baza de date, dacă nu folosiţi elemente ajutătoare, adică folosiţi-le numai pe cele ce vi se dau de la bun început. Pe parcursul jocului mai primiţi aşa, câte o viaţă, ce se adaugă celor 3 pe care le deţineţi de la începutul misiunii. De asemenea, puteţi să folosiţi tastele săgeţi sau X, Y, A, B ori „creionaşul" care vă este util numai pentru a vă dirija personajul şi pentru a sparge blocurile cu o simplă apăsare pe blocul pe care doriţi să-l distrugeţi, dar pe care eu nu l-am prea folosit pentru că mi s-a părut că îmi mănâncă din timp şi viaţă, la propriu, nu la figurat.



Jocul dispune şi de multiplayer unde până la 5 persoane pot să se înfrunte pentru a trece linia de sosire prima, normal distrugând repede „obstacolele".

Deşi colorat, eşti dezamăgit de estetica ce ar fi putut fi mult mai detaliată. E adevărat că, exceptând design-ul unor personaje excentrice sau câteva imagini care să ne amintească faptul că nivelurile se desfăşoară în Brazilia, China, Japonia, nu prea rămâi cu foarte multe, nu prea are ce să te impresioneze. Şi totuşi, deşi are atâtea şi atâtea la care se puteau lucra, este un joc care pe mine una m-a captivat şi pe care nu l-am lăsat din mână până nu l-am terminat. Se poate ca şi pe voi să vă prindă, aveţi însă grijă că totul are o limită, nu uitaţi că mai sunt şi alte lucruri mai importante de făcut. Aşadar, distraţi-vă cu măsură!

FRAGUTZA



Punctaj
MR. DRILLER



PRODUCĂTOR	Namco
PUBLISHER	Namco
OFERTANT	TNT Games
PREŢ	cca. 40 euro
VÂRSTĂ	de la 6 ani

PRO & CONTRA

PRO	CONTRA
grafică drăguţă	muzici repetitive
gameplay fluid	doar şase eroi

Grafică	87%
Sunet	81%
Gameplay	93%
Atmosferă	85%

87%

SISTEM VIDEO PAL

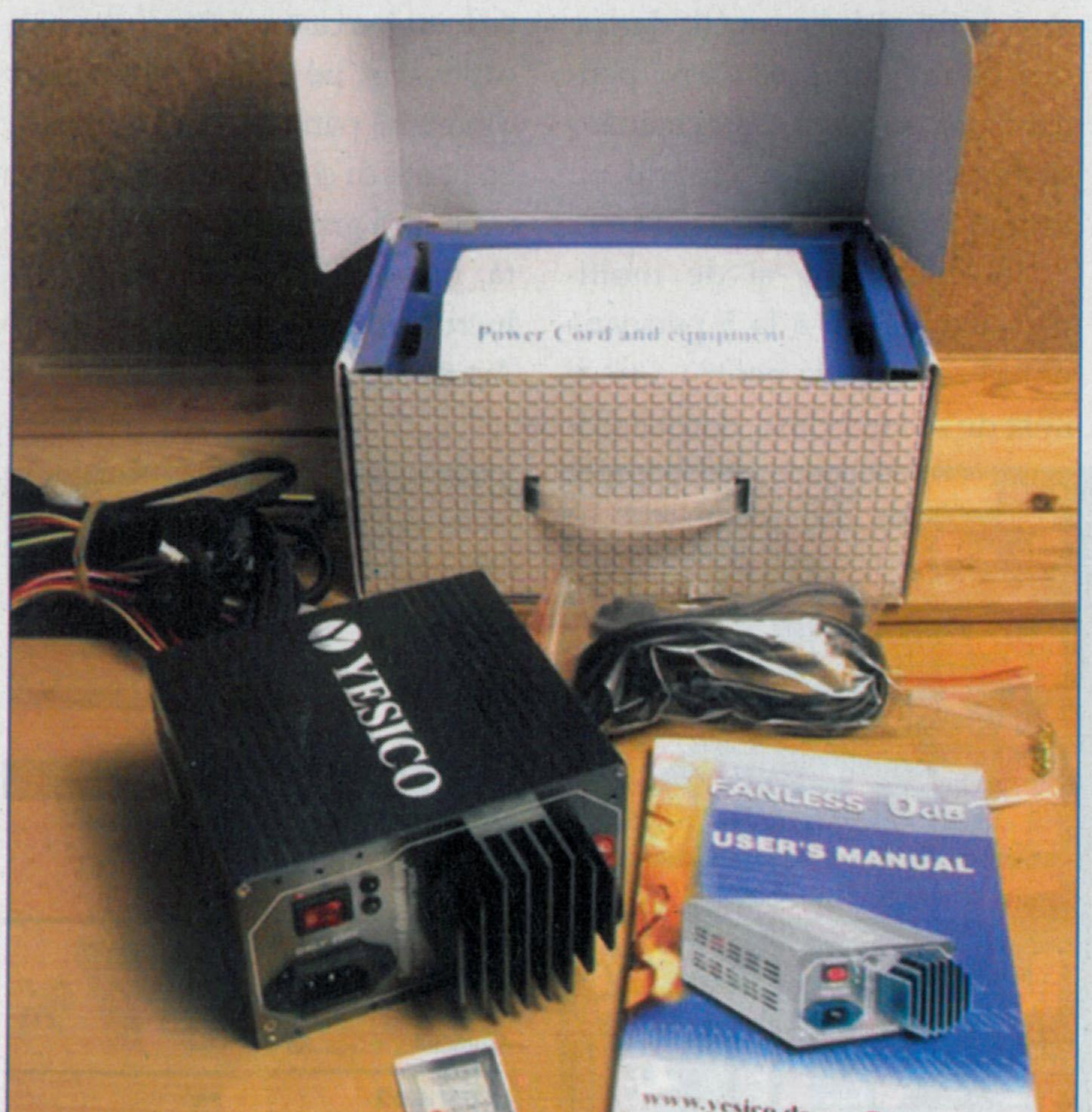
JOCURI ASEMĂNĂTOARE: TETRIS!



Surse Yesico cu răcire pasivă



Nu putem afla prea multe despre firma japoneză Yesico, nici măcar vizitând pagina lor oficială. Un lucru este însă cert: firma producătoare de carcase și surse neobișnuite, pune un accent deosebit pe funcționarea silențioasă a PC-urilor. Conceptul care stă la baza produselor lor este deosebit de simplu: cel mai mult zgomot este produs de ventilatoarele din calculator. Eliminându-le pe acestea obținem un nivel de decibeli șocant de scăzut. Acest lucru nu este însă așa de ușor de înfăptuit, deoarece PC-urile moderne funcționează emanând o cantitate de căldură considerabilă care trebuie evacuată. Recent am avut ocazia de a face cunoștință cu două modele ușor diferite din gama „fanless generation" a paletei de surse Yesico. Atât modelul FL-420, cât și modelul FL-420(T) sunt surse de 420 W, aproape identice. Cel din urmă recurge însă la un truc ingenios: pentru a evita supraîncălzirea calculatorului și a sursei, inginerii de la Yesico au apelat la un ventilator extern. Ambele au sosit în cutii de mărimi considerabile – lucru ușor de înțeles după ce aflăm că greutatea de transport este de aproximativ 4 kg. Aceste ambalaje "ascund" și protejează sursa, instrucțiunile de montare și folosire, în limba engleză, respectiv germană și un cablu de alimentare. Încă de la prima vedere ne sare în ochi cooler-ul confecționat din aluminiu cu un finisaj elegant care se încadrează și în linia de design a sursei. Acesta are menirea de a înlocui ventilatorul și de a elimina căldura adunată înăuntrul carcasei. În afară de butonul de pornire și oprire, partea posterioară a sursei găzduiește și două LED-uri menite să ne informeze despre temperatura interioară. În cazul în care aceasta se situează sub 60° C se aprinde LED-ul verde, dacă temperatura urcă peste această valoare, atunci se aprinde LED-ul galben. Aproape fiecare dintre cele 19 cabluri care se termină cu conectoare aurite, sunt protejate



IMPRESIA PROMIȚĂTOARE s-a dovedit a fi înșelătoare

LED-URILE INDICATOARE sunt o adiție utilă



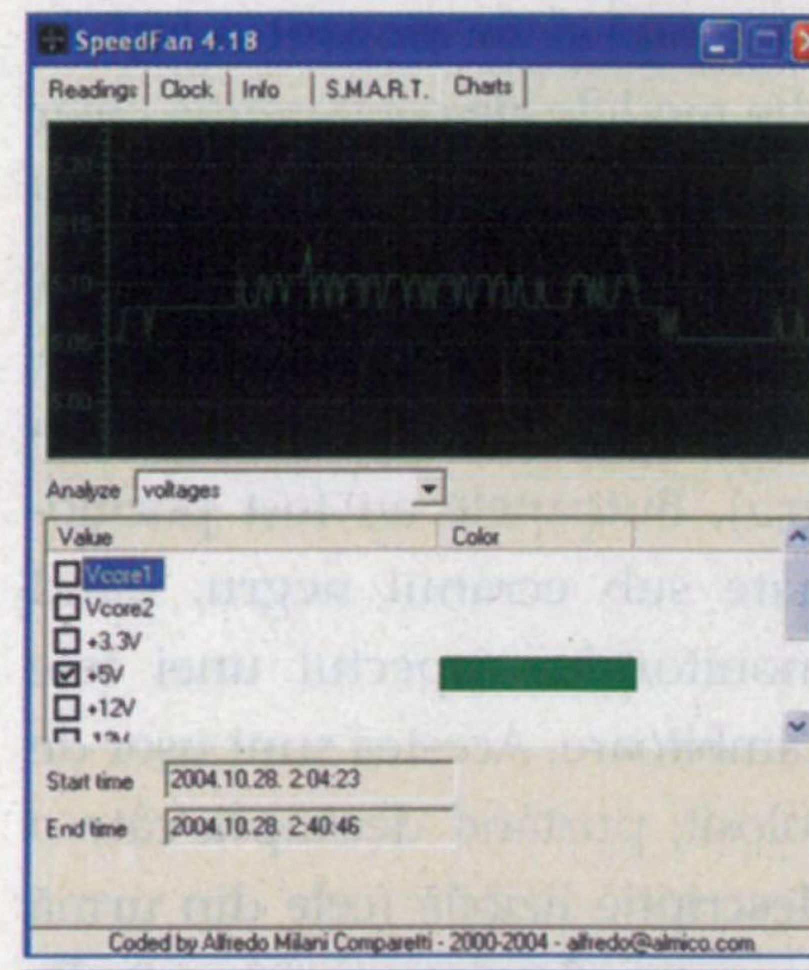


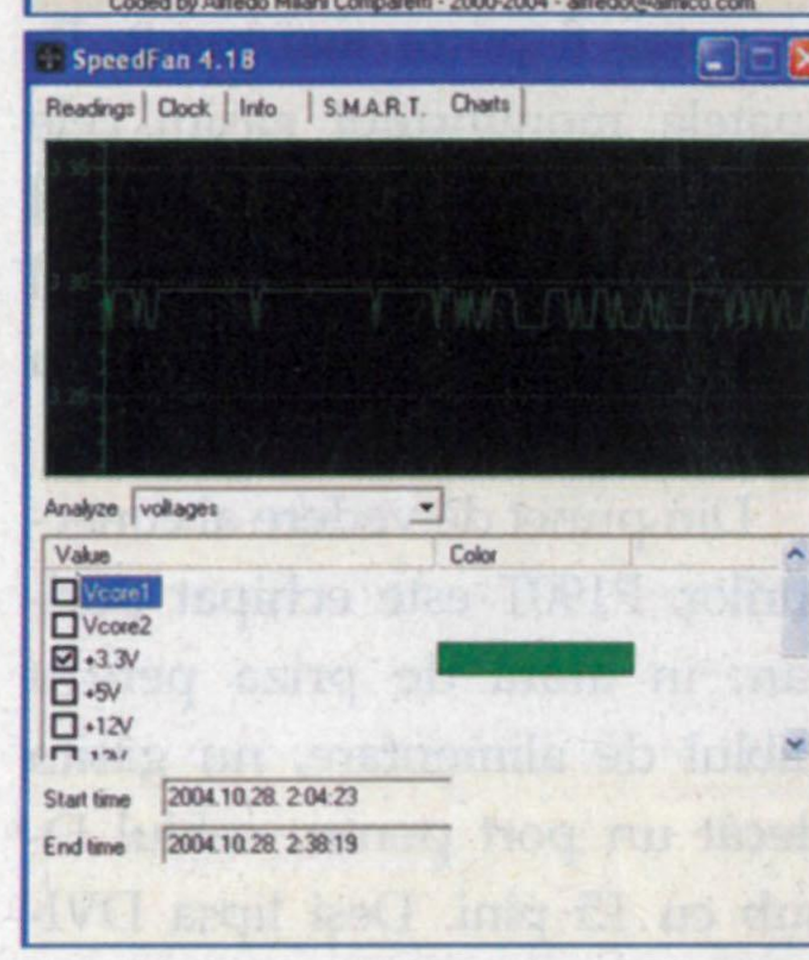
TEMPERATURA EXTERNĂ a cooler-ului de pe sursa fără zgomot

Specificaţii tehnice		
Denumirea modelului	Yesico FL-420	Yesico FL-420(T)
Putere nominală	420 Watt	420 Watt
Standardul suportat	ATX12V v1.3	ATX12V v1.3
Power Factor Correction (PFC)	prezent, pasiv	prezent, pasiv
Protecţie împotriva supraîncărcării	prezent	prezent
Protecţie împotriva supraîncălzirii	prezent	prezent
Protecţie împotriva scurtcircuitării	prezent	prezent
TMS	absent	prezent
Greutate	2,95 kg	2,95 kg

de plase care, pe lângă faptul că sunt practice, arată extrem de bine. Neobişnuită este însă prezenţa unui cablu de pământare suplimentar cu care putem pământa sursa înăuntrul carcasei (nu are prea mult sens). În cazul modelului FL-420(T) găsim şi un conector de 4 pini de tip molex. Între dotările suplimentare, ale modelului din urmă, se numără şi sistemul Thermal Management (TMS) care nu face altceva decât să alimenteze cu 12 V conectorul molex în momentul în care temperatura interioară depăşeşte 60° C. Astfel este pus în funcţiune ventilatorul sistemului, putând să ne luăm adio de la sistemul ultra-silenţios în doar câteva secunde.

Bineînţeles că am fost curioşi cum funcţionează acest sistem în realitate, aşa că am montat sursa pe un sistem halterofil. În afară de valorile înregistrate de TMS, am folosit şi un termometru digital cu care am măsurat temperatura de suprafaţă a sursei. Valorile de voltaj au fost înregistrate de programul Speedfan 4.18. În afară de rularea sistemului în gol am încercat capacităţile sursei şi la exercitare maximă (rularea non-stop timp de 25-30 de minute a Prime 95 şi 3DMark 2003). În cazul folosirii programelor din urmă valorile ramurilor de 5,5V şi 12V au fost uşor diferite faţă de valorile nominale. Diferenţele au fost însă atât de mici încât se pot datora şi erorii de măsurare a programului de diagnosticare a plăcii de bază. TMS-ul s-a comportat conform aşteptărilor: când căldura creştea peste temperatura limită, ventilatorul de 12 cm a început să se învârtă automat, pentru ca peste câteva clipe să se oprească şi apoi să pornească din nou. Pornirea şi oprirea răcirii active a durat câteva minute, după care sursa s-a decis că se simte mai bine folosind ventilatorul, punându-l în funcţiune fără întreruperi. De aici, bineînţeles, legenda sistemului fără zgomot a căzut, pentru utilizator neexistând diferenţă prea mare între faptul că ventilatorul este amplasat în interiorul sursei ori în afara acesteia. La urmă, am găsit o poveste de adormit copiii, întregul concept al celor de la Yesico despre sistemul de răcire silenţios: la o exercitare care se situa încă departe de capacitatea nominală, sistemul s-a încins deja





atât de tare încât rularea fără un sistem de răcire auxiliar (activ, să fim mai precişi) ar fi devenit periculoasă. Nici nu vreau să mă gândesc dacă în acelaşi sistem aş fi montat şi sursa, fără tehnologia TMS. Astfel, ce câştigăm la lipsa ventilatorului, o plătim la necesitatea unui sistem de răcire auxiliar – toate acestea pentru un preţ deosebit de ridicat.

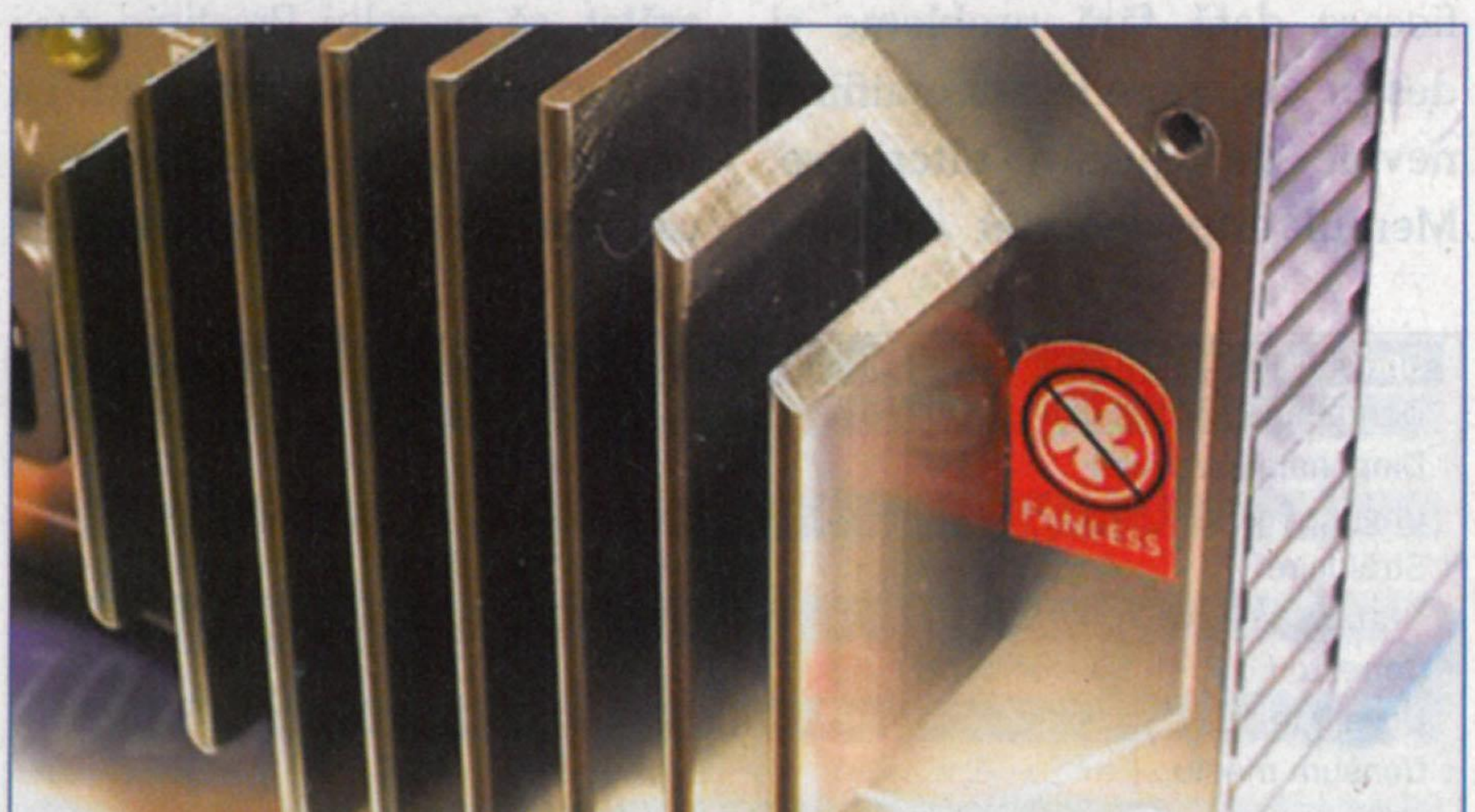
ERDEI JACINT
jacint@pcgames.ro

Punctaj
YESICO FL-420 — **68%**

PRODUCĂTOR	Yesico
DISTRIBUITOR	-
PREŢ	CCA. 200 euro

PRO & CONTRA
- + design plăcut
- + valori stabile ale voltajelor
- + sursă de calitate
- − scumpă

CONCLUZIE:
O sursă extravagantă, atât la aspect, cât şi la preţ, recomandată doar pentru sisteme care nu produc o cantitate imensă de căldură.



Punctaj
YESICO FL-420(T) — **65%**

PRODUCĂTOR	Yesico
DISTRIBUITOR	-
PREŢ	CCA. 230 euro

PRO & CONTRA
- + design plăcut
- + valori stabile ale voltajelor
- + sursă de calitate
- − scumpă
- − nu e noiseless

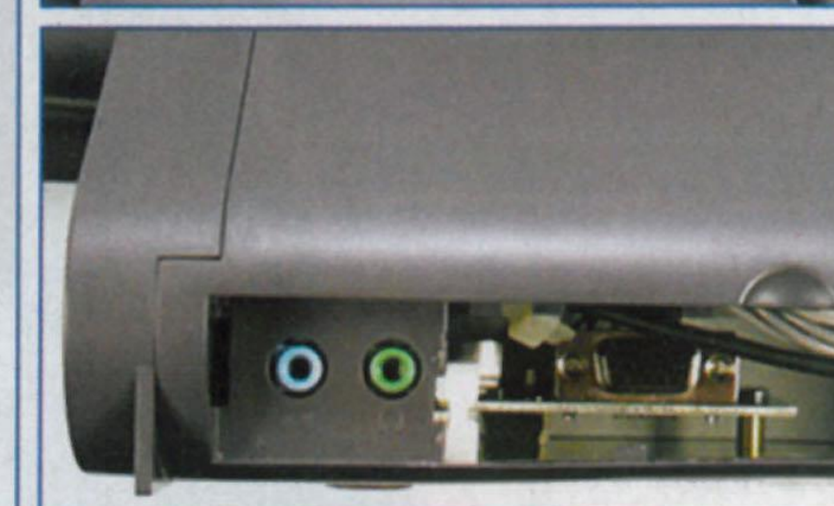
CONCLUZIE:
O sursă care se laudă degeaba cu lipsa zgomotului. Pentru a putea ţine pasul cu ritmul dictat de sistem are nevoie de sistem de răcire auxiliară activă. Extrem de scumpă în categoria sa.

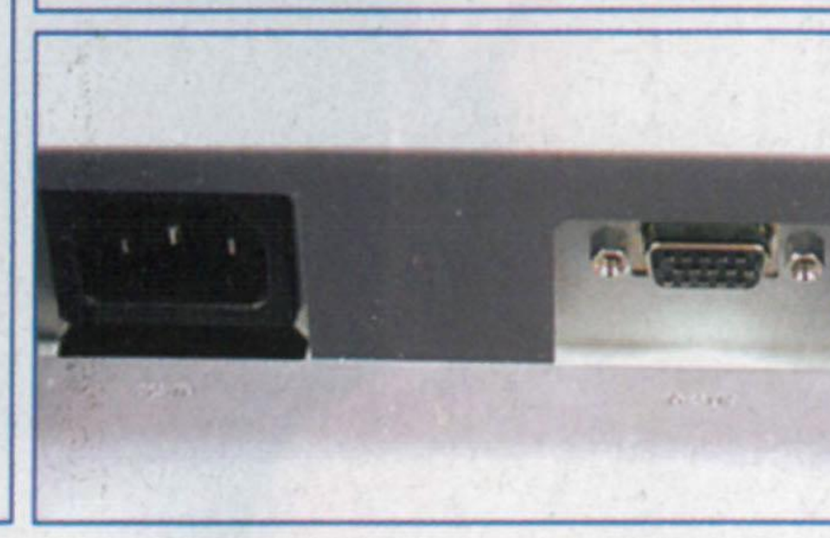
Prestigio P190T TFT

Aspectul exterior al monitorului Prestigio P190T este convingător şi elegant, fără să fie arogant – faţă de alte modele ale concurenţei chiar s-ar putea numi clasic. Producătorul a folosit tipica combinaţie de culori: argintiu (cu efect metalic) şi gri închis (aproape negru). Butoanele au fost poziţionate sub ecranul negru, dând monitorului aspectul unei feţe zâmbitoare. Acestea sunt uşor de folosit, purtând deasupra câte o descripţie lizibilă (cele din urmă ar putea fi puţin mai mari). Pe spatele monitorului găsim cele două găuri devenite standard în ultima vreme, cu ajutorul cărora TFT-ul se poate monta cu uşurinţă pe perete.









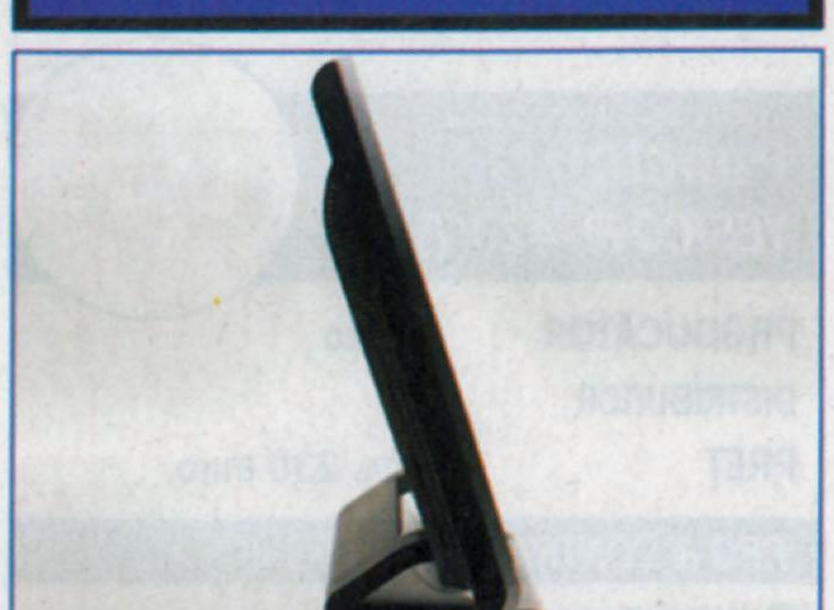
DESIGN-UL ATRACTIV este singurul punct forte al monitorului

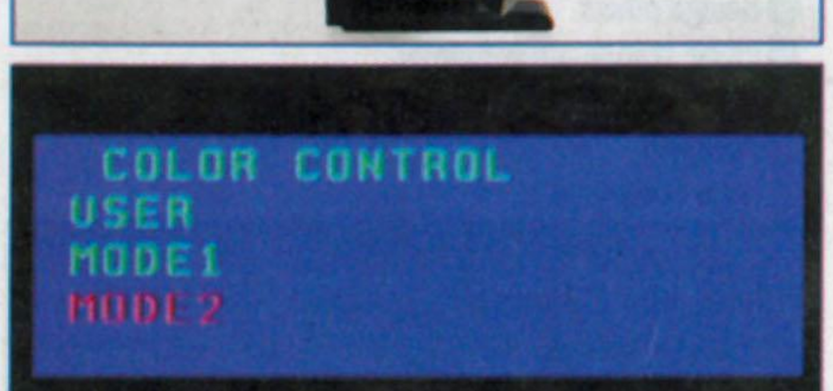
Din punct de vedere al conectorilor, P190T este echipat puritan: în afară de priza pentru cablul de alimentare, nu găsim decât un port pentru cablul D-sub cu 15 pini. Deşi lipsa DVI-ului nu este compensată de opţionalul conector de televizor amplasat în suportul de plastic, putem însă, pentru un cost suplimentar minim, să beneficiem de un monitor TFT şi de un televizor LCD în acelaşi timp. Tot pe suportul de plastic au fost amplasate şi jack-urile de 3.5 mm pentru intrările audio şi pentru căşti. Suportul întărit de interiorul de metal oferă destul spaţiu pentru reglarea unghiului de înclinare, dar nu permite o răsucire laterală a monitorului. În timpul testelor, monitorul P190T a fost conectat la un ATI Radeon X800 Pro. După pornire am lăsat ecranul să se încălzească timp de 15 minute, după care am început să ne familiarizăm cu sistemul de meniuri. După setările manuale, am încercat şi poziţionarea automată a imaginii de pe ecran. Această operaţie a decurs de fiecare dată fără probleme şi destul de repede, nemaifiind nevoie de ajustări ulterioare. Meniul este deosebit de bine structurat şi foarte uşor de folosit, doar la setările de culoare am fost puţin dezamăgiţi. La acest capitol nu dispunem decât de opţiunile Mode1, Mode2 şi User. Merită să te joci puţin cu canalele de culoare RGB din submeniul User, deoarece, modificându-le, poţi să obţii o imagine mult mai plină de culoare şi mult mai naturală decât cea configurată din fabrică. Chiar şi după efectuarea acestor setări, calitatea imaginii lasă de dorit. Imaginea lui P190T a fost liniştită, sursa încorporată n-a cauzat nici o anomalie. Culorile, după setare, au fost destul de vii şi de pline. Atât testele sintetice, cât şi încercarea **Quake 3**-ului au arătat, că marelui Prestigio nu-i plac jocurile cu un ritm alert. La filme însă n-am avut neplăceri cauzate de timpii de răspuns măricei.

Modelul acesta de la Prestigio a apărut puţin cam târziu... Cu un an, un an jumătate în urmă aceşti parametri s-ar fi dovedit atrăgători, dar în prezent, când deja vorbim de timpi de răspuns de 12, 8 sau 6 milisecunde, cu o calitate a imaginii redate de ecrane de-ţi taie respiraţia, acest model nu se poate impune. Chiar dacă se poate transforma relativ ieftin în televizor LCD, preţul tot este puţin cam mare.

ERDEI JACINT
jacint@pcgames.ro







Specificaţii tehnice	
Denumirea produsului	Prestigio P190T
Diagonala ecranului	19 ţoli (48,3 cm)
Unghiuri de vizibilitate	170°/170° (orizontal/vertical)
Strălucire	250 cd/m²
Rezoluţia nativă	1280x1024 pixeli
Conectori	D-Sub
Boxe integrate	2x2W
Consum mediu	40W
Extra	kit TV opţional

Punctaj 76%
PRESTIGIO P190T

PRODUCĂTOR	Prestigio
DISTRIBUITOR	-
PREŢ	CCA. 300 euro

PRO & CONTRA
- + design elegant, butoane comod amplasate
- + culori vii
- + kit TV opţional
- − nerecomandabil pentru jocuri
- − raport preţ / calitate prost

CONCLUZIE: Un monitor elegant, ideal pentru aplicaţiile de birou, cu o calitate a imaginii care lasă de dorit şi pentru un preţ cam ridicat. Din cauza timpilor de răspuns măricei nu poate fi recomandat pentru jocuri (în special pentru shooter-e).

KINETIX®

advanced dynamics



V6 eficiență
Destinată lucrului în rețea, seria V6 oferă eficiență în utilizarea aplicațiilor tip office. Fiabilitatea acestora este garanția componentelor de calitate integrate.

V8 productivitate
Indiferent dacă lucrați în echipă sau la biroul de acasă productivitatea seriei V8 poate fi utilizată atât în rețea cât și în afara acesteia, oferind o capacitate sporită de stocare a datelor și suport pentru diferite aplicații media.

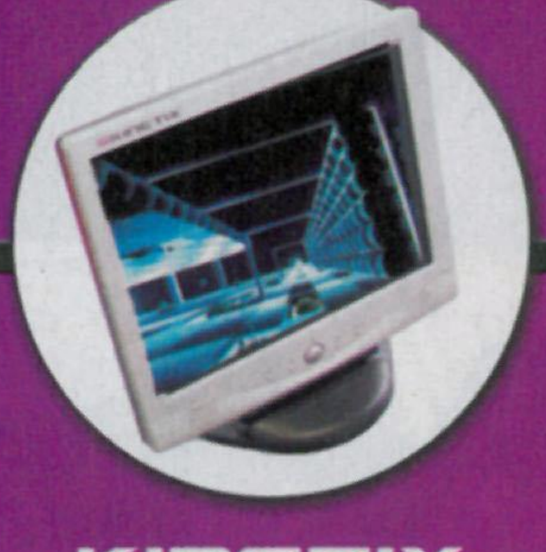
V12 performanță
Performanțele oferite de seria V12 sunt destinate utilizatorilor ce necesită o putere mare de calcul, solicitată de aplicațiile multimedia, prezentările video sau bazele de date. Performanța transferului de date este asigurată folosind tehnologii Gigabit.

SISTEME



KINETIX

MONITOARE LCD



KINETIX

MONITOARE CRT



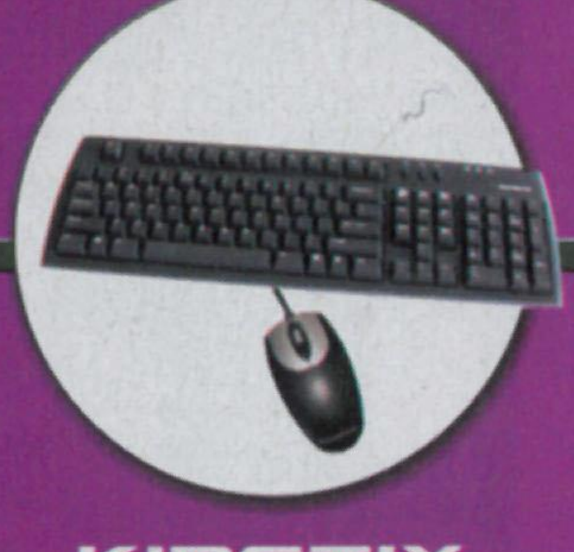
KINETIX

BOXE



KINETIX

ACCESORII



KINETIX

TORNADO SISTEMS

București, Jiului 2A, Bloc Tornado;
Tel: 021 206 7777; Fax: 021 312 9820
www.tornado.ro

În orașul tău
prin rețeaua de parteneri
TWISTER
08008 - TWISTER
08008 - 89478
telverde **www.twister.ro**



Tastaturi iluminate Revoltec

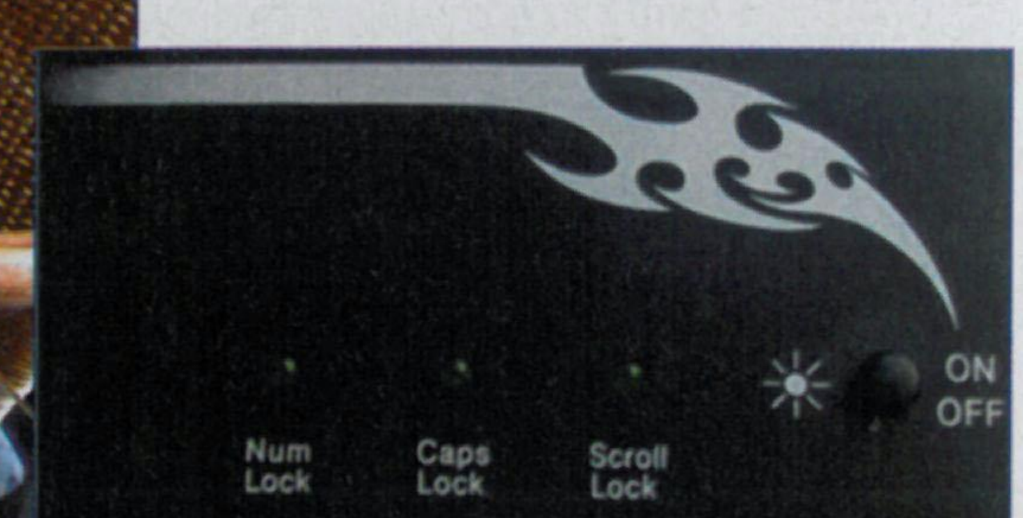
Deşi este o marcă îndrăgită de fanii moding-ului, firma Revoltec nu cred să sune prea cunoscut pentru jucătorii obişnuiţi de pe meleagurile româneşti. Firma germană se ocupă cu producerea şi distribuirea diferitelor componente PC, cum ar fi accesorii pentru iluminare, ventilatoare ultra-silenţioase sau surse de mare capacitate. Catalogul voluminos al firmei include şi câteva modele de tastaturi iluminate, dintre care am avut ocazia să încercăm Lightboard XL, respectiv Lightboard Compact.

Lightboard XL

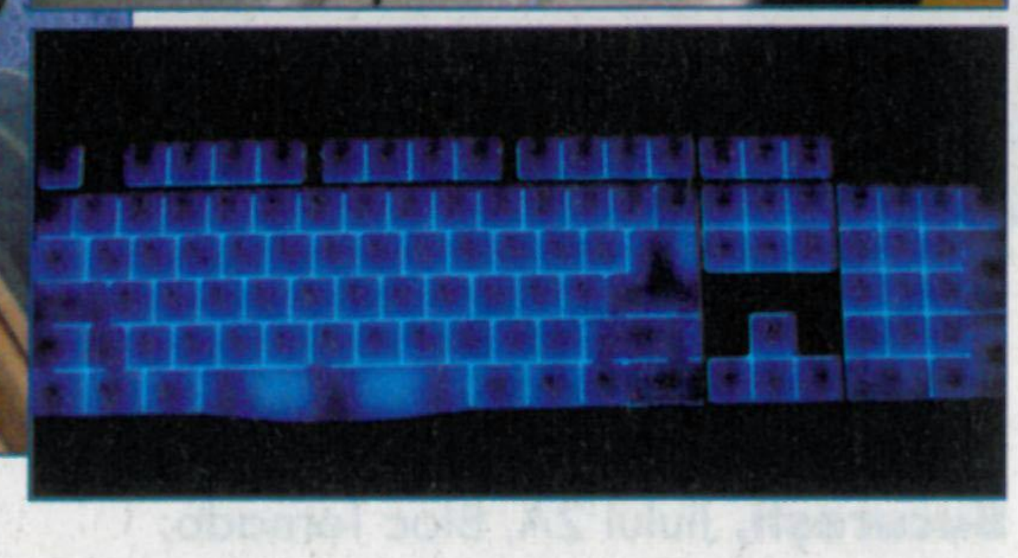
Prima victimă a bancului de probe este reprezentantul cel mai voluminos, lightboard XL, care se distribuie în două culori, respectiv două layout-uri ale butoanelor: alb sau negru, respectiv englez sau german. Nouă ne-a făcut cu ochiul varianta neagră cu layout-ul obişnuit al limbii anglo-saxone. După ce deschidem cutia cu un aspect totalmente neplăcut, vom fi plăcut surprinşi de aspectul elegant şi impozant al Lightboard-ului – corp negru cu butoane albe ultraplate. Design-ul extravagant este completat de cele două motive tribal plasate şi cele două colţuri superioare, respectiv de logo-ul firmei amplasat în centrul părţii superioare. Al doilea lucru care ne sare în ochi este faptul că producătorii nu şi-au limitat fantezia doar la folosirea materialelor plastice, ei optând pentru utilizarea aluminiului pentru fabricare unor părţi ale claviaturii. Cele 107 butoane aşezate în clasicul stil AT, pe deoparte din



VERSIUNEA XL dispune de o aranjare a tastelor clasică, mult mai comod de folosit











AMBALAJUL SIMPLU ascunde o tastatură cu totul specială





cauza mărimii, pe de altă parte din cauza uşoarei aglomerări, dau senzaţia de tastatură de laptop. Această aşezare permite o tastare mai rapidă şi mai comodă, în acelaşi timp însă creşte şi rata apăsării de taste greşite. Lângă LED-urile verzi care afişează starea funcţiilor Num Lock, Caps Lock, Scroll Lock, a fost amplasat şi comutatorul care porneşte sau opreşte iluminarea butoanelor. Lightboard-ul are un aspect im-pozant şi pe timp de zi, dar îşi arată adevăratul potenţial abia cu venirea nopţii. La o singură apăsare de buton, tastele încep să lumineze într-un albastru strălucitor. Astfel, nu mai e nevoie de veioza de pe birou pentru a vedea ce tastăm. În acelaşi timp, dacă vrem să ne uităm la un film, dintr-o singură mişcare putem să scăpăm de luminile care ar deveni deranjante.

În timpul testelor ne-am obişnuit repede cu acest controller, dovedindu-se comod de folosit. Butoanele sunt destul de moi (dar nu prea moi), astfel nici după folosire îndelungată nu ne obosesc degetele. În plus, putem regla după bunul plac unghiul de înclinare al tastaturii. Lightboard XL se conectează la calculator prin portul PS2 care, deşi nu este cea mai nouă tehnologie, îşi face treaba cu decenţă. Tastatura este bună şi pentru jocuri, deşi nu suportă unele combinaţii de tastatură cum ar fi Shift+Caps Lock + A + S + D. Cei care-şi doresc o tastatură stilată care să confere o notă de eleganţă mesei de calculator sau cei care au nevoie de o tastatură care să poată fi folosită fără probleme şi în întuneric, pot să opteze cu încredere pen-tru Lightboard XL.

Lightboard Compact ALU Edition

Al doilea reprezentant este Lightboard Compact care, datorită mărimii şi formei, poate să devină cel mai îndrăgit instrument de lucru – mai ales pentru cei care dispun doar de o masă cu mărimi reduse. Tastatura este fabricată în două culori (negru şi argintiu), cu cele două layout-uri clasice german sau englez. De data aceasta, am optat pentru un Lightboard Compact argintiu cu layout german.

Primul lucru care ne-a prins la această tastatură a fost învelişul de aluminiu. La o examinare mai atentă se poate observa că, deşi metalul este într-adevăr uşor şi plăcut la atingere, acesta nu este prins cu şuruburi, ci este lipit de bază. Aici deja trebuie să ne luăm adio de la motivele tribale, mulţumindu-ne cu emblema firmei şi cu denumirea de fantezie a produsului. În schimb, centrul părţii superioare este ocupat de cinci butoane suplimentare şi de LED-urile care indică starea funcţiilor Num Lock, Caps Lock, Scroll Lock. Privind butoanele, observăm că avem de-a face 100% cu design-ul cunoscut de la laptop-uri – trebuie să recunoaştem că altfel nu s-ar fi putut îngrămădi 85 de taste într-un spaţiu atât de mic. Din cauza faptului că majoritatea butoanelor au fost blocate într-un bloc, pentru cei care n-au mai folosit notebook, s-ar putea să le pară ciudată distribuţia butoanelor. Deoarece butoanele au funcţii multiple, tastatura ştie tot ce ştiu şi fraţii mai mari. Butoanele suplimentare permit accesarea rapidă a unor programe precum Internet Explorer sau clientul de email, putem porni sau opri iluminarea butoanelor, respectiv putem opri calculatorul sau putem să-l punem în Stand by. Butoanele sunt la fel de moi precum cele de la varianta XL, oferind acelaşi sentiment de confort. La fel putem configura şi unghiul de înclinare al claviaturii.

Din cauza layout-ului german am avut însă nevoie de ceva timp ca să ne obişnuim cu locaţia butoanelor. Iluminarea albastră combinată cu învelişul de aluminiu a făcut şi mai atrac-tivă această tastatură.

Deşi acest model deja se poate conecta prin portul USB la calculator, nu suportă nici el combinaţiile de taste mai lungi. Cei care caută o tastatură mică, uşor de folosit, dar care să nu neglijeze nici design-ul ar trebui să ia aibă în vedere şi Lightboard Compact-ul.

ERDEI JACINT

jacint@pcgames.ro

Punctaj *LIGHTBOARD XL* 84%

PRODUCĂTOR	Revoltec
DISTRIBUITOR	-
PREŢ	CCA. 30 euro

PRO & CONTRA

- \+ calitate excepţională
- \+ design plăcut
- − nu suportă unele combinaţii de taste

CONCLUZIE: O tastatură deosebită care graţie designului special şi a funcţiilor suplimentare de iluminare reprezintă nu doar o unealtă de lucru practică ci şi un ornament de birou. Din păcate nu suportă anumite combinaţii de tastatură, la unele jocuri gradul de funcţionalitatea fiind mai scăzut.

Punctaj *LIGHTBOARD COMPACT* 82%

PRODUCĂTOR	Revoltec
DISTRIBUITOR	-
PREŢ	CCA. 50 euro

PRO & CONTRA

- \+ înveliş de aluminiu
- \+ design compact
- \+ dimensiuni şi greutate reduse
- − greu de folosit de către dactilografi
- − cam scumpă

CONCLUZIE: O tastatură cu design compact, ideal pentru cei care nu dispun de prea mult spaţiu. Învelişul de aluminiu îi conferă o notă distinctivă, impresia de eleganţă sporind odată cu iluminarea butoanelor.

CD-ROM 60 septembrie/2005

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers





CD 1

DEMOS

Chrome: Specforce
Fate

DRIVERS

ATI Catalyst v5.7
nVidia Forceware v77.72

PATCHES

Riddick 1.01

TOOLS

BitDefender update
DirectX v9.0c
DivX v5.21
eMule v0.46a
F-Prot update
Free Download Manager v1.8
Free PDF XP v3.01
Opera v8.0.1
Optimize Memory v3.5
PCMark05
Winamp 5.09 PRO
WinZIP v9.0

CD 2

DEMOS

Blitzkrieg: Kursk Add-On
Codename: Panzers - Phase Two
Falklands

SPECIALS

Civil Fascism MOD
KotOR2 MODS
Rome: Total War MOD
S.W.A.T. map editor
Bet on Soldier SSaver

VIDEOS

Winning Eleven 9
S.W.: Battlefront2
Officers



Chrome: Specforce CD+DVD



Un demn urmaș al FPS-ului **Chrome**, **Specforce** are parte de un engine grafic bun, un gameplay care promite destul de multe, precum și o selecție de features care îmbie jucătorii la o experiență dintre cele mai selecte. Armele sunt cu duiumul, care mai de care mai pulverizatoare, iar diversele accesorii ce îți pot îmbunătăți statusurile în timpul luptei nu pot decât să-ți bucure ochișorii. Așadar, dragi prieteni, pregătiți-vă ca în toamnă să gustați o aromă... cromatică...

CERINȚE SISTEM
Necesar: CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM
Suport 3D : Da

CP - Phase Two CD+DVD



Cei care s-au bucurat de primul **Codename: Panzers** așa de mult precum s-a bucurat și Fratele Ciprian, vor avea plăcuta surpriză să descopere că strategia in-game nu s-a schimbat defel. Va trebui, și de această dată, să facem față unor misiuni captivante, în care ne vom controla micile forțe armate pe drumul către victoria mult dorită - iar opoziția este, trebuie să o spunem, mai mult decât la înălțime. Așadar, puneți mâna pe ranițe, pe măștile de gaze și... Dumnezeu cu mila!

CERINȚE SISTEM
Necesar: 1700 MHz, 512 MB RAM
Suport 3D: da

Dragonshard DVD



După ce AD&D-ul ne-a fericit cele mai împăienjenite cotloane ale creierului pe meleagurile fantastice ale RPG-urilor, a venit timpul ca licența celor de la Wizards of the Coast să își lase amprenta și pe un joc de strategie. Mă rog... Aproape strategie. Combinat cu o grămadă de elemente împrumutate din jocurile de role-playing, **Dragonshard** își dorește a pune la dispoziția jucătorului un RTS în care fiecare decizie contează și care este împânzit cu tot soiuri de reguli din AD&D.

CERINȚE SISTEM
Necesar: 1800 MHz, 512 MB RAM
Suport 3D: da

DVD-ROM 60 septembrie/2005

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers



Dungeon Siege 2

Cu siguranță vă mai amintiți de **Dungeon Siege**, un hack and slash ce a făcut furori la vremea lui, nu neapărat datorită vreunei genialități sclipitoare, ci mai ales datorită ușurinței cu care jucătorul se integra în univers. Un joc pe cât de simplu, pe atât de captivant (cel puțin pentru unii), iar prezența măgarului ca mijoc de transport al diverselor drop-uri de prin dungeon-uri era amuzantă. Ei bine, **DS 2** dorește să se ridice peste nivelul predecesorului său... Dacă reușește, voi decideți.

CERINȚE SISTEM

Necesar: 1 GHz,
256 MB RAM

Suport 3D : Da



DEMOS

Blitzkrieg: Kursk Add-On
Chrome: Specforce
Codename: Panzers - Phase Two
Dragonshard
Dungeon Siege 2
Fahrenheit
Falklands
Fate
F.E.A.R. SinglePlayer

DRIVERS

ATi Catalyst v 5.7 (win2k/xp)
nVidia ForceWare 77.72 (win2k/xp)
SetPoint v2.4 (Logitech peripheral)

PATCHES

Battlefield2
Riddick v1.01
Vampire: The Masquerade: Bloodline

SPECIALS

Aliens vs. Predator 2 MAPPACK
Bet on Soldier SSaver
Civ II MOD
KotOR 2 Goodies
Panzer General II MAPPACK
Rome: Total War MOD
S.W.A.T. 4 EDITOR

TOOLS

DivX Play Bundle
eMule v0.46c
Firefox v1.0.6
F-Prot
Free Download Manager v1.8
Opera v8.0.1
Optimize Memory v3.5
Winamp 5.09 PRO
WinRAR v3.5
WinZIP v9.0
Yahoo!7beta

VIDEOS

Conflict - Global Terror
Down of War - Winter Assault
Heroes of Might and Magic
Ice Age 2
King Kong
Officers
Prince of Persia dev diary
Star Wars: Battlefront 2
Winning Eleven 9

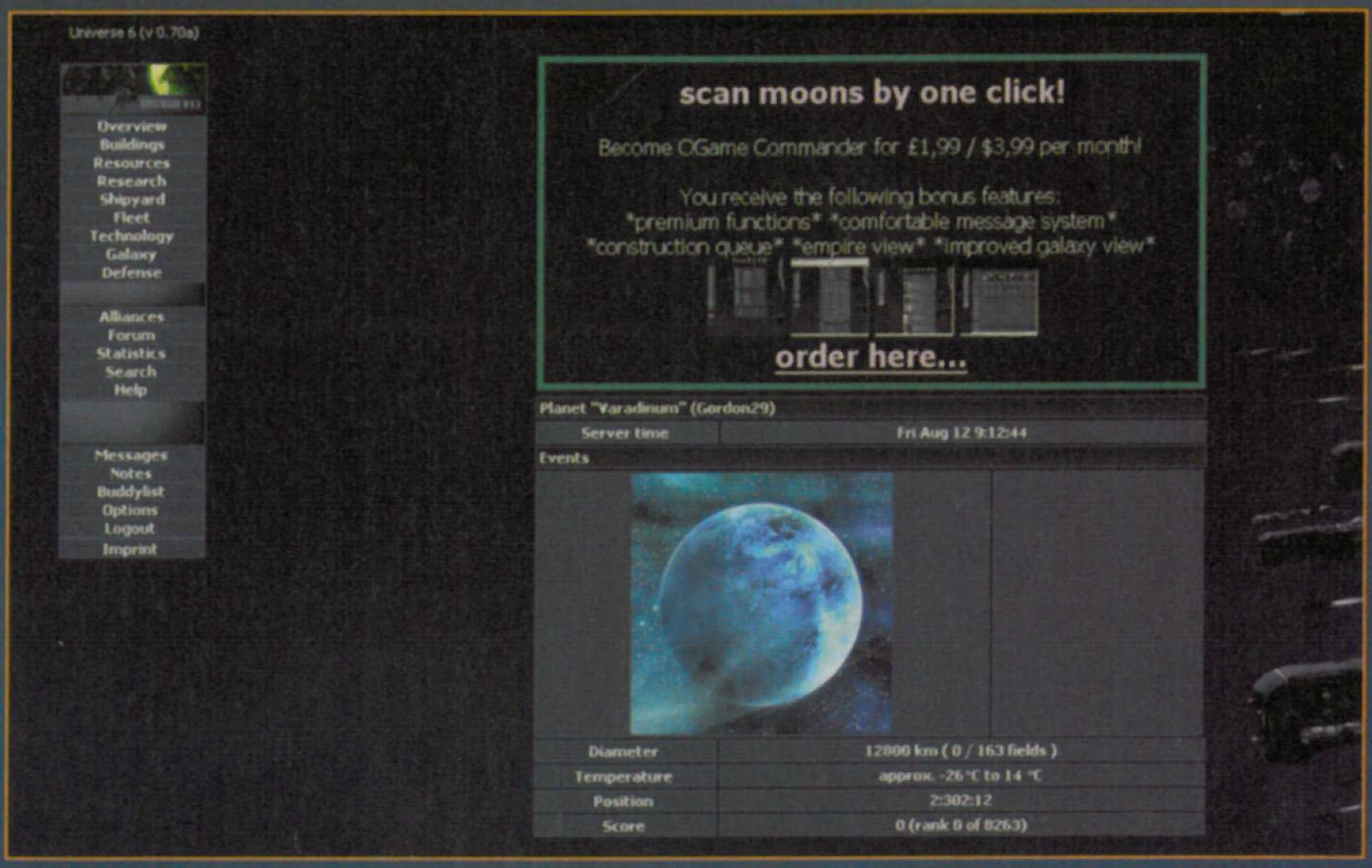
F.E.A.R. Single Player

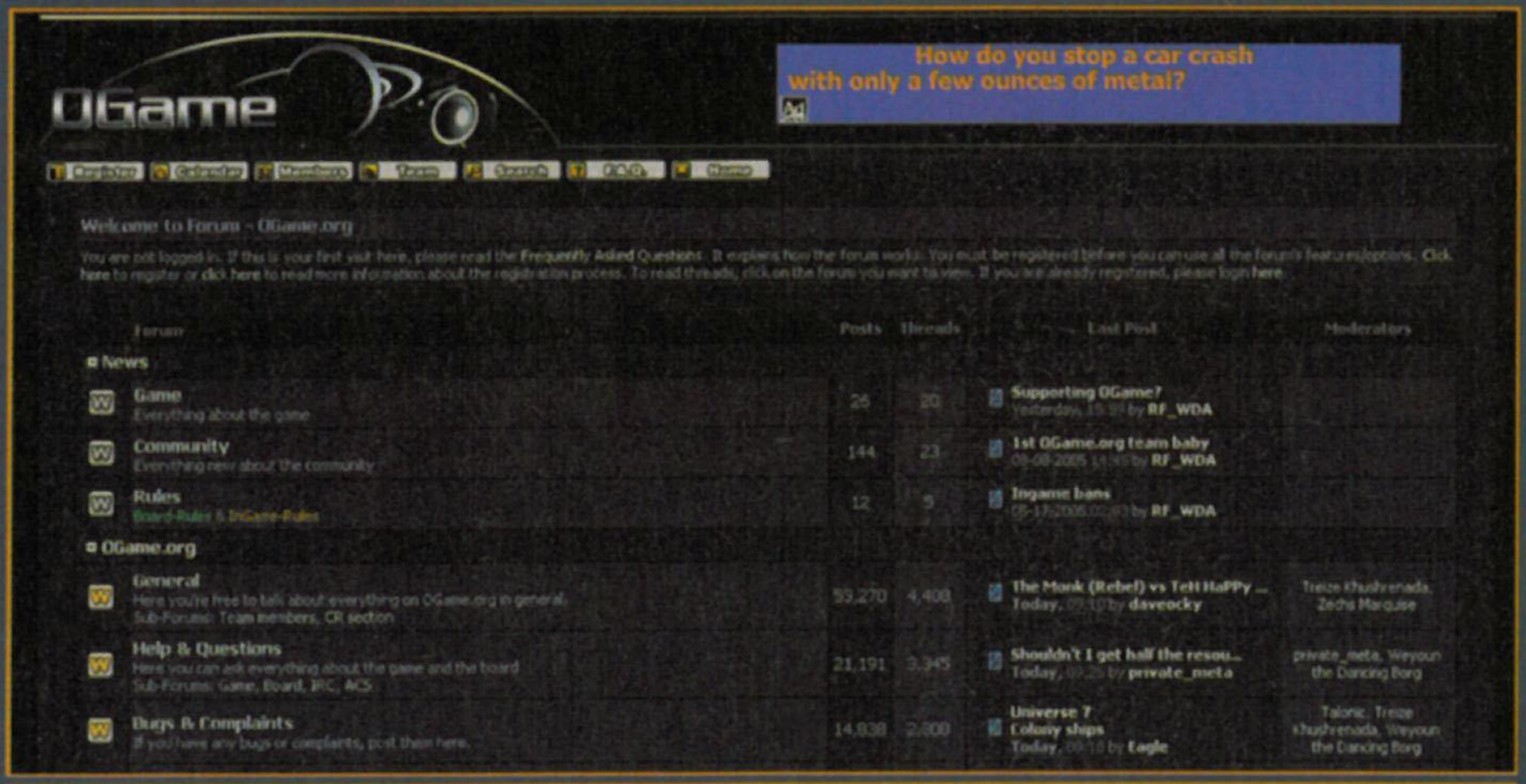
DVD

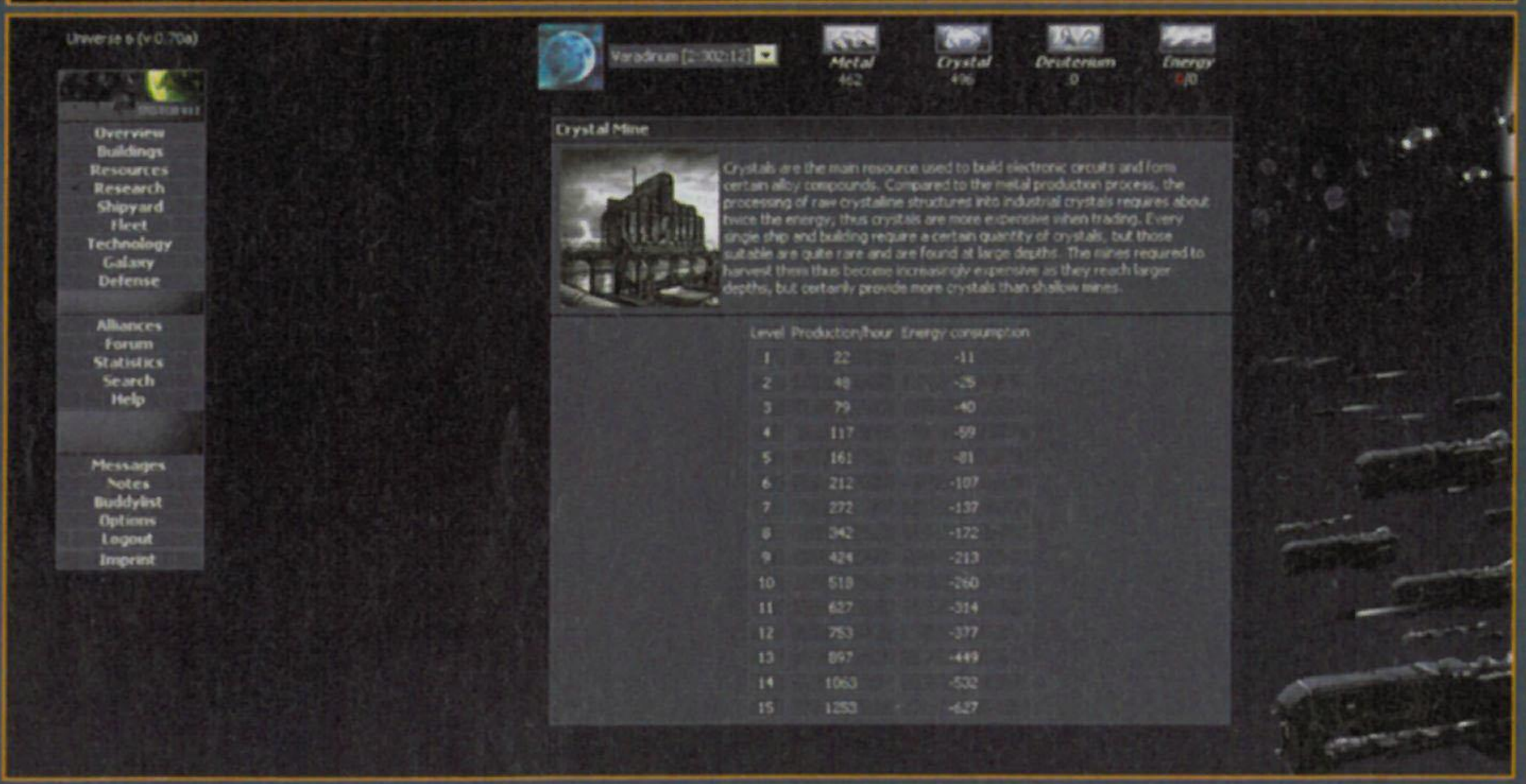


Ogame

MMORPG. El Dorado-ul milioanelor de jucători din întreaga lume, coşmarul logopezilor şi bucuria publisher-ilor... **Primele jocuri „massively multiplayer online role-playing" au fost aşa-numitele MUD (Multi User Dungeon) RPG-uri bazate pe interfeţe textuale dezvoltate de adevăraţi pionieri care, la finele anilor '70 au pornit o adevărată revoluţie. Implicarea masivă a graficii în jocurile video şi apariţia sistemelor de dezvoltare tot mai complexe au generat dependenţă în rândurile pasionaţilor de RPG.** Nu toţi avem însă resursele financiare necesare achiziţionării unor sisteme high-end şi nu toţi avem timpul necesar jucării MMO-urilor deja arhicunoscute. Başca, ideal ar fi ca joacele respective să mai fie şi gratis, că aşa-i place românului!







Ogame… cum?

Da, ştiu că sună ciudat... de fapt, cum aţi vrea să sune un joc HTML care a cucerit Germania, Austria, Polonia (ca să vezi, şi lor le plac jocurile gratuite...) şi care a fost purtat de curent şi s-a extins ca o plagă taman în Marea Britanie? **Blitzkrieg** curat, ce mai! Cred că deja este clar pentru toată lumea că PC-ul trece printr-o revoluţie. Jocul multiplayer şi-a rupt cordonul ombilical care-l lega cu gelozie de jocurile single-player. Azi avem zeci de titluri strict online care-şi cer însă preţul lor: timpul nostru. Dacă v-aş spune însă că există un joc online care vă poate urma ca un câine credincios oriunde purcedeţi (până şi în vacanţe), un joc care nu cere „install", distractiv, de durată dar cu nerv, un joc care-ţi creează dependenţă, dar care-ţi lasă şi timp berechet pentru viaţa socială fără să-ţi ceară să semnezi condica în faţa calculatorului? **Ogame** este un joc online gratuit care se bazează nu numai pe absenţa costurilor, ci şi geniala lui simplitate de funcţionare. Cei care aţi jucat deja **Dark Throne** cunoaşteţi prea bine reţeta. Asta nu înseamnă că nu v-ar putea interesa un joc asemănător...

Wo' to do, wo' to do...

În joc trebuie să fii un întreprinzător galactic. Scopul jocului este să-ţi construieşti propriul imperiu spaţial plecând de la o planetă săracă în resurse şi ajungând să controlezi sisteme solare întregi. În momentul înscrierii, primeşti coordonatele planetei „natale". Acestora le corespund un id al galaxiei, numărul sistemului solar şi poziţia planetei în acel sistem. Navigând printre meniurile planetei proprii direct pe site-ul **Ogame**, fără să trebuiască să instalezi nimic pe HDD, începi să faci primii paşi în realizarea imperiului la care visezi. Ritmul jocului este unul în timp real. La fiecare secundă, minut, oră, jocul calculează o cantitate dată de resurse extrase de tine şi depozitate în account. Cu ajutorul acestor resurse, noul împărat trebuie să-şi organizeze propriul plan de construcţie, gândindu-se cum să-şi investească propriile resurse. Fiecare alegere pe care o face în materie de construcţie costă resurse şi timp. Şi dacă tot veni vorba de timp, în **Ogame** este vorba despre secunde şi minute reale, calculate şi gestionate de server. Pe măsură ce construcţia infrastructurilor avansează, creşte şi timpul necesar accederii la nivelul următor, precum şi cantitatea materiilor prime necesare. Resursele sunt împărţite în metal, cri-

stal, deuteriu, resurse care se pot extrage din mine, energia trebuind să fie administrată cu atenţie, pentru că este sursa primară de producţie. O carenţă în acest carusel ar putea compromite funcţionarea altor infrastructuri constrângându-te să modifici perioada de extragere a resurselor pentru a suplini cererea de energie. Cam după prima oră de joc îţi dai seama de una din proprietăţile fundamentale ale acestui joculeţ: timpul necesar construirii infrastructurilor şi clădirilor îţi permite să faci tot ce vrei fără să fii obligat să „stai" pe pagina jocului. Astfel, poţi juca **Ogame** oriunde (chiar şi la lucru... he, he), fără să smulgi timp preţios altor acţiuni cotidiene.

Dinamici d'ale jocului

După ce ai atins un nivel superior de dezvoltare a industriei şi ai puterea de a construi un laborator de cercetare suficient de avansat, începi să te bucuri de profunzimea jocului. Cercetarea tehnologică este fundamentul creării unei adevărate puteri. Din pagina principală a account-ului, utilizatorul poate viziona nu numai datele referitoare la propria planetă, ci poate urmări şi clasamentul jucătorilor prezenţi în universul respectiv, care creşte constant odată cu avansarea cercetării şi cuceririlor proprii. Cercetarea este cheia descoperirii tehnologiilor necesare construirii unei flote capabile să apere şi, mai ales, să atace planete învecinate. Foarte importantă rămâne totuşi apărarea planetei care, de la cel mai primitiv rockquet launcher poate ajunge la performantul plasma gun. Fiecare armă şi fiecare componentă a flotei posedă anumite caracteristici cum sunt puterea de atac şi de apărare, punctele de viaţă etc. Foarte important: fiecare element al flotei posedă propriile caracteristici de zbor.

După cum spuneam mai sus, timpul este un factor important în economia jocului. Fiecare manevră pe care o faci cere o perioadă determinată de timp care poate ajunge chiar la ore întregi de aşteptare. Încetineala fazelor jocului nu limitează însă jucabilitatea, ci conferă acestui RPG un farmec anume, dându-ţi gustul de a face lucrurile în timp real. De exemplu, atunci când o flotă este trimisă pe o planetă pentru o misiune sunt activate două timer-e: primul indică timpul până la sosirea la obiectiv, al doilea îl indică pe cel necesar eventualei întoarceri; spun eventuală pentru că rezultatul bătăliei nu este niciodată sigur şi flota ar putea fi distrusă complet. Structura universului în care te mişti este compusă din galaxii, sisteme solare şi planete. Pe măsură ce te îndepărtezi de propriul sistem solar creşte şi timpul necesar atingerii obiectivului. Cercetarea motoarelor influenţează viteza de acţiune, dar aceasta rămâne aproape tot timpul ridicată, permiţându-ţi să-ţi organizezi mai bine apărarea. Interacţiunile între jucătorii unei alianţe şi alianţele adverse creează situaţii foarte serioase şi, chiar dacă este recomandat să trăieşti momentele jocului cu zâmbetul pe buze, situaţia se poate schimba total la urma-urmei, dacă o planetă este rasă din galaxie prin continuarea jocului. Regulile angajamentului între alianţe sunt foarte precise şi poţi organiza adevărate atacuri coordonate (pe la 4 dimineaţa, când e somnul mai dulce).

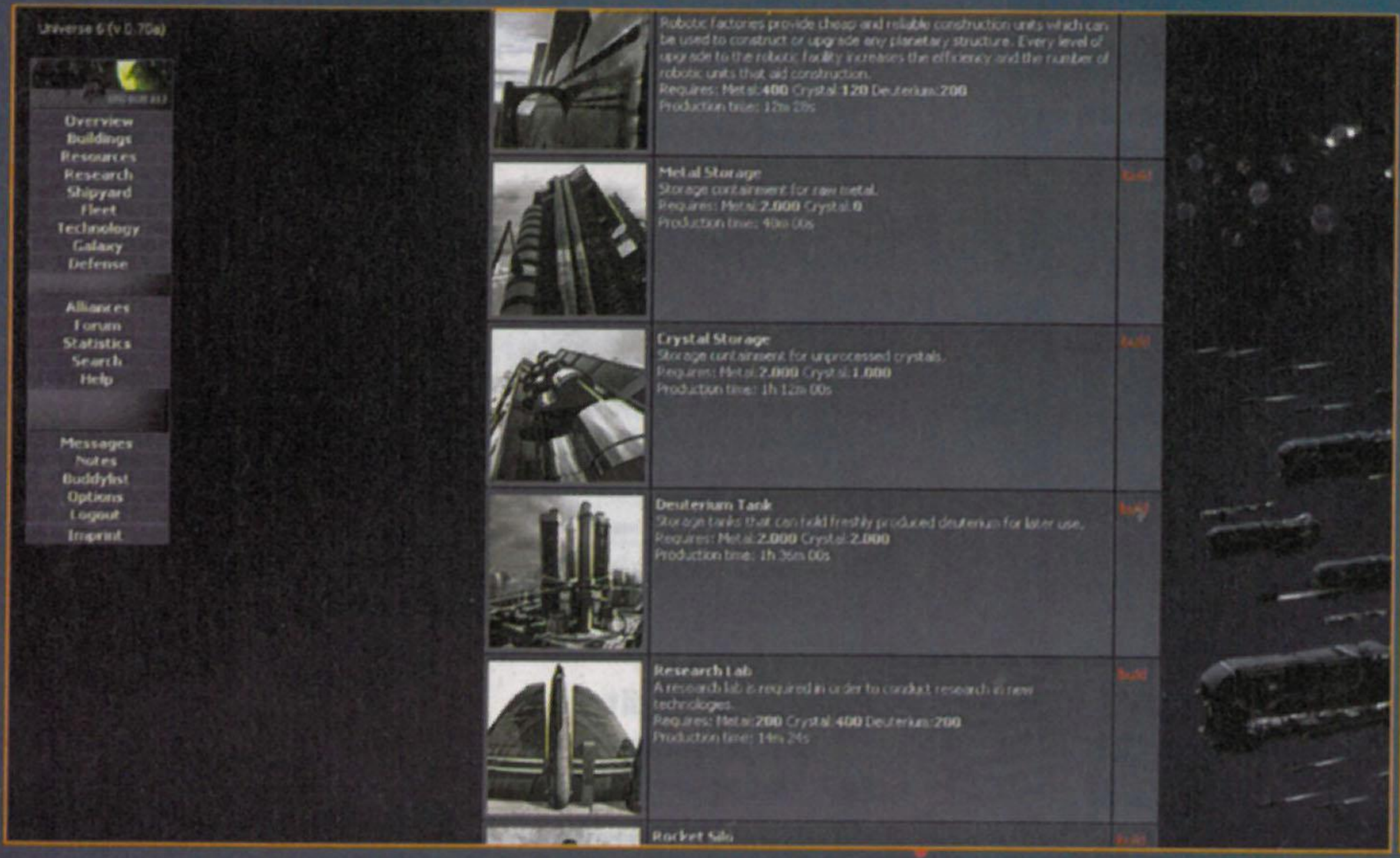


Un imperiu în HTML

Potenţialul acestui joc este, practic, infinit, situaţiile noi fiind constituite de însăşi comunitatea jucătorilor. Tech Tree este foarte vast, ca şi tipurile de vehicule, infrastructuri şi sisteme de apărare. Posibilitatea de a coloniza planetele libere îţi permite să creezi adevărate imperii multiplanetare, ce-i drept, până la opt planete per account. Posibilitatea de a-ţi dota planeta cu o lună este genială! După bătălii, dacă navele sunt distruse, o cantitate de gunoi pluteşte în jurul planetei. Dacă bătălia are amploare, atunci se poate forma o adevărată lună din deşeuri în apropierea planetei proprii. Pe acest satelit nou format se pot instala aparaturi puternice, cum sunt portalurile dimensionale, cu ajutorul cărora scurtezi timpii de deplasare în galaxie.

Ce să vă mai spun? Faceţi-vă account pe site-ul jocului şi descoperiţi singuri simplitatea şi plăcerea pe care le poate oferi acest eveniment intergalactic pe nume **Ogame**. Dacă doriţi să aveţi acces la fotoliul de comandat, va trebui să vă faceţi un abonament. Febra dezlănţuită de apariţia unor jocuri ca **Dark Throne** sau **Ogame** este dată de plăcerea de a redescoperi simplitatea jocurilor din trecut, care îşi trăiesc astfel o a doua tinereţe în generaţiile noi de jucători, ajutate însă de tehnologia prezentului. Aceasta este formula secretă a lui **Ogame**: o abordare simplă şi directă a game-ului, care îşi duce existenţa prin sine însuşi (fără să aibă nevoie de aportul unei grafici de urlet!)... Credeţi că e puţin?

TEKKEL BRUZLI
cipri@pcgames.ro







Codename: Delays

Pentru a treia lună consecutiv, suntem puşi în situaţia ingrată de a anunţa încrezători, falnici şi senini RTS-ul **Codename: Panzers - Phase Two**, "pentru numărul următor" TM, întrucât versiunea engleză a jocului nu a binevoit să ne parvină, nici de data aceasta, în timp util. De altfel, cam toate titlurile mai acătării pe care le aşteptăm acum sunt cazuri clasice de amânări repetate, cel mai "bun" exemplu fiind publisher-ul Deep Silver, care şi-a re-aliniat la lansare trei jocuri pentru luna august – adică vreo jumătate din toată oferta lor pe 2005. Dacă se vor ţine de cuvânt, vom vedea finalmente o versiune inteligibilă a RTS-ului **Earth 2160** (lansat de ceva vreme în limba germană, de Zuxxez), precum şi FPS-urile **Chrome: SpecForce** şi **Neuro**... chit că nu murim de nerăbdare, în cazul ultimelor două. Tot aici am putea anunţa **F.E.A.R.**-ul celor de la Vivendi / Monolith, deşi, la câte amânări a văzut săracul, nu ne-ar mira să se mai procopsească cu încă una.

Dungeon Siege II, pe de altă parte, e o treabă sigură: a zăbovit el cât a zăbovit, dar în cele din urmă a fost lansat şi îşi aşteaptă acum necruţătoarea testare de rigoare. RPG-ul **Pilot Down: Behind Enemy Lines** a fost şi el amânat niţel, faţă de ultima oară când pomenisem de el, dar până luna viitoare sperăm să-i dăm de urmă şi să-l aducem în faţa instanţei de judecată ardelenească. În fine, chiar dacă nu ne stă în obicei să anunţăm cu tam-tam jocuri pentru console, demenţialul **God of War** face o bine meritată excepţie şi se va număra printre testele lunii viitoare la secţiunea PS2, fiind una dintre marile revelaţii ludice ale acestui an!

CITIZEN LAME
serban@pcgames.ro

PCGames 4 fun **octombrie/2005**

Caseta redacţională

Redactor-şef
Ciprian Coroianu



(Tekkel Bruzli)
cipri@pcgames.ro

Redactor Executiv
Mircea Marian



(Armata Ultra)
mircea@pcgames.ro

Redactor
Jácint Erdei



(Horthy Culture Club)
jacint@pcgames.ro

Redactor
Paul Sărăţeanu



(Uwe Boulle)
paul@pcgames.ro

Colaborator
Şerban Stokker (Citizen Lame)

Corectură
Liana Coroianu
(Fragutza)

DTP
Alexoaie Ioan
(Alex Luthor)

CD-ROM/ Webmaster
Király Tamás
(webcastor)
webmaster@pcgames.ro

Director
Gabriela Puchianu

Director executiv
Alexandrina Peter
executiv@mediacontact.ro

PUBLICITATE:
S.C. INSERT MEDIA S.R.L.

DEPARTAMENT MARKETING PUBLICITATE
Director marketing:
ANGELA PUSKAS tel. 0788/176.716
angela.puskas@mediacontact.ro
RĂZVAN BELTECHI - tel: 0788/507.285
r.beltechi@mediacontact.ro
SÎNZIANA DEM - tel: 0788/343.942
s.dem@mediacontact.ro

Comenzi si abonamente:
Ramona Ghirdan - 0259/441.523
abonamente@mediacontact.ro

Expediţii:
Paul Mork

Distribuţie
SC Media Contact Distribuţie SRL
tel.: 0359/401.086
Director distribuţie convenţională:
Onica Dorin tel.:0788/343.943
Director distribuţie neconvenţională:
Horia Noje - vanzari@mediacontact.ro
Director Distributie în reţeaua şcolară:
Cristian Restea - distributie@mediacontact.ro
Belcin Ovidiu
Aurica Andreiu - tel: 0359.401.086

Contabilitate
Director economic: Oana Noje
financiar@mediacontact.ro
Contabil şef: Adina Borz

Juridic
Ioana Cioară
juridic@mediacontact.ro

Reclamaţii:
e-mail: reclamatii@mediacontact.ro

Producţie:
SC MEDIA CONTACT SRL – Oradea

Producţie CD- ROM:
SC Insert Media SRL - tel.: 0788.343.943

Editor
SC MEDIA CONTACT srl

S.C. MEDIA CONTACT S.R.L.
este membră B.R.A.T.

Materialul editorial din PC GAMES 4 FUN aparţine SC MEDIA CONTACT srl.
Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reprodus parţial sau integral decât cu acordul scris al sc MEDIA CONTACT srl. Pirateria intelectuală se pedepseşte conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacţia nu răspunde pentru conţinutul reclamelor şi al anunţurilor publicate în paginile revistei.

EDIŢIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 15 AUGUST 2005

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea şi editează următoarele publicaţii: PC Games 4 Fun, CD Forum, My Computer, Auto Contact, Andrei, Star Kids, Noroceii, Alpha, Computer to Print, Matador, Security Magazin, My Linux, My Hardware, Blanca, K2, CD Video, Gama.

Preşedinte: **Dorel Puchianu**

BRAT — Publicaţie auditată pe perioada iulie - decembrie 2004

Adresa redacţiei
SC MEDIA CONTACT SRL
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1
CP. 54 OP. 7, Oradea,
cod 410094
tel.: 0259-441.523
fax: 0259-441.5263
e-mail:
pcgames@mediacontact.ro
redactie@pcgames.ro
homepage: www.pcgames.ro

Inserenţi

RDS	2
WCG	5
CDForum	10
Romtelecom	12, 13
MyHardware	17
Mix FM Fanatic Gamer	33
Best Distribution	39
TV Transilvania	51
BenQ	59
MCOnet Romania	77
Audiofon	16, 91
Tornado	83
War-Gamer	92

ISSN: 1454-9964

NEBUNIA MOBILA

WWW.SUPERLOGO.RO

Mesaje Imagine Colorate TOP MMS

GM0173 GM0187 GM0277 GM0512 GM0234 GM0503 GM0491

GM0255 GM0044 GM0254 GM0519 GM0024 GM0230 GM0120 GM0354 GM0363

SUPER SONERII MONO SI POLIFONICE

Pentru soneriile mono sunt compatibile toate telefoanele NOKIA (exceptie NOKIA 5110), toate telefoanele SIEMENS (exceptie A35, A36, A50, A55, C25, S10, S11, C10, C11, S25, C28) si tefoanele SAMSUNG T100, T400, T500, N620, N600, N500, R210S, S100, S300, V200
Pentru soneriile polifonice sunt compatibile toate telefoanele polifonice cu WAP/GPRS (exceptie SAMSUNG C100, X100, X600)

Romanesti

	COD MONO NOKIA SAMSUNG	COD MONO SIEMENS	COD POLIFONIC
B.U.G. MAFIA feat. MARIO - Strazile	GM230272	GM240272	GM30272
DJ PROJECT - Privirea Ta	GM230277	GM240277	GM30277
MORANDI - Beijo (Uh-la-la)	GM230296	GM240296	GM30296
MANDINGA - Soarele Meu	GM230324	GM240324	GM30324
ACCENT - Dragoste De Inchiriat	GM230325	GM240325	GM30325
CREAM feat. C.R.B.L. - Nu Din Prima Seara	GM230214	GM240214	GM30214
ACTIV - Visez	GM230087	GM240087	GM30087
PEPE - Numai Iubirea	GM230086	GM240086	GM30086
3REI SUD EST - Cu Capul In Nori (NOU)	GM230291	GM240291	GM30291
ANDRA - Doar O Clipa	GM230205	GM240205	GM30205
BITA - Vorbeste Vinul	GM230222	GM240222	GM30222
DJ PROJECT - Lumea Ta	GM206095	GM207095	GM12068
BLONDY feat. LAURENTIU DUTA - Dansez	GM230273	GM240273	GM30273
CREAM & C.R.B.L. - Nu Din Prima Seara	GM230214	GM240214	GM30214
SISU si PUIA - Adevarul Gol Golut	GM230286	GM240286	GM30286
GIULIA - Sa-mi Atingi Din Nou Inima	GM230207	GM240207	GM30207
CORINA si SMILEY - Imi Place Tot La Tine	GM230293	GM240293	GM30293
ARSENIUM - Love Me, Love Me	GM230289	GM240289	GM30289
L.A. - Departe Undeva	GM230275	GM240275	GM30275
CANDY - Impreuna	GM230128	GM240128	GM30128
RAFMAN - Linistea Ta	GM230327	GM240327	GM30327
MIHAI - Cat De Frumoasa Esti	GM230326	GM240326	GM30326
REFLEX - Viteza Luminii (NOU)	GM230329	GM240329	GM30329
P.I.O. - O Mie De Ganduri	GM230328	GM240328	GM30328
O-ZONE - Despre Tine	GM206096	GM207096	GM30021
STIGMA - Dragostea-I Nebuna	GM230125	GM240125	GM30125

Internationale

	COD MONO NOKIA SAMSUNG	COD MONO SIEMENS	COD POLIFONIC
SNOOP DOGG - Let's Get Blown	GM230276	GM240276	GM30276
MORANDI - Love Me	GM230198	GM240198	GM30198
RUPEE - Tempted To Touch	GM230201	GM240201	GM30201
EMINEM - Like Toy Soldier	GM230216	GM240216	GM30216
GWEN STEFANI feat EVE - Rich Girl	GM230220	GM240220	GM30220
JUNIOR JACK - Stupidisco	GM230284	GM240284	GM30284
GLOBAL DEEJAYS - The Sound Of San Fran	GM230284	GM240284	GM30284
JENNIFER LOPEZ - Get Right	GM230199	GM240199	GM30199
BLU CANTRELL & TROY - Girl Please	GM230200	GM240200	GM30200
ERREWAY - Para Cosas Buenas (NOU)	GM230206	GM240206	GM30206
UNITING NATIONS - Out Of Touch	GM230208	GM240208	GM30208
ANALIA SELIS - Yo No Soi De Aqui	GM230210	GM240210	GM30210
NELLY feat. TIM MCGRAW - Over And Over	GM230211	GM240211	GM30211
GWEN STEFANI - What You Waiting For	GM230212	GM240212	GM30212
NINO D'ANGELO - Jesce Sole	GM230215	GM240215	GM30215
BRITHNEY SPEARS - Do Something	GM230217	GM240217	GM30217
EMINEM - Just Lose It	GM230009	GM240009	GM30009
BRITNEY SPEARS - My Prerogative	GM230006	GM240006	GM30006
BLACK YEAD PEAS - Let's Get It Started	GM230005	GM240005	GM30005
USHER - Confessions Part II	GM230028	GM240028	GM30028

Manele

	COD MONO NOKIA SAMSUNG	COD MONO SIEMENS	COD POLIFONIC
ADRIAN MINUNE - De Cine Mi-e Mie Dor	GM206019	GM207019	GM20003
GUTA & SORINA - As Renunta	GM206086	GM207086	GM12115
LIVIU GUTA - Roua Din Ploaia Grea	GM206134	GM207134	GM20023
COP DE AUR - Esti Soarele Meu	GM206132	GM207132	GM12117
ADI DE LA VALCEA - Suparat	GM230164	GM240164	GM30164
LIVIU - La Lumina Stelelor	GM230290	GM240290	GM30290
ADI DE VITO - As Vrea Sa Ajung La Inima Ta	GM230101	GM240101	GM30101
LIVIU GUTA - Roua Din Ploaia Grea	GM206134	GM207134	GM20023
NICOLAE GUTA - Lacrimi De Iubire	GM206165	GM207165	GM20025
ADRIAN MINUNE - Danseaza, Te Invit La Dans	GM206186	GM207187	GM12071
FLORIN SALAM - Trup Si Suflet	GM230288	GM240288	GM30288
NICOLAE GUTA - Patru Nopti Si Patru Zile	GM206188	GM207188	GM12078
GUTA - Plange Cerul Pentru Tine	GM230100	GM240100	GM30100
SORIN COP DE AUR - Stau Singur In Gara	GM206121	GM207121	GM12116
COSTI & ELEGANCE - Noapte De Noapte	GM206160	GM207160	GM12118
ADI DE VITO - As Vrea Sa Ajung La Inima Ta	GM230101	GM240101	GM30101
ADI DE VITO feat. ELISS ARMEANCA - Nu Stii	GM230121	GM240121	GM30121
VALI VIJELIE - Iubirea Noastra	GM230287	GM240287	GM30287
FLORIN SALAM - Trup Si Suflet	GM230288	GM240288	GM30288
VALI VIJELIE - Iubirea Noastra	GM230287	GM240287	GM30287
LIVIU si DANIELA - Doar Tu	GM230279	GM240279	MG30279

MESAJE IMAGINE PENTRU NOKIA si SAMSUNG

Mesajele Imagine pot fi comandate doar pentru telefoanele mobile NOKIA si SAMSUNG T100, T400, T500, N620, N600, N500, R210S, S100,S300, V200.

GM322290 GM322291 GM322169 GM320057 GM322308
GM322190 GM322126 GM322243 GM320125 GM320104
GM322296 GM322294 GM320138 GM322201 GM320108
GM320073 GM322264 GM322124 GM322237 GM322168
GM320099 GM330064 GM320136 GM322175 GM320137

JOCURI JAVA SUPER

BILIARD — GM601097

Telefoane Compatibile
Nokia 3100 3200 3220 3230 3300 3600 3650 5100 6100 6200 6220 6260 6600 6610 6620 6670 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250i 7600 7610 7650 NGage
Motorola T720 T720i T721 T722i V300 V400 V500 V525 V600
Samsung D500 E100 E105 E330 E630 E700 E710 E715 E800 E820 P400 P510 X460 Z100 Z105 Z107
Sharp GX10 GX10i GX20 GX22 GX25 GX30
Sagem myV55 myV65 myV75
SonyEricsson F500i K500 K508i K700i K750i S700i S710a T610 T616 T618 T630 T637 V800 Z1010 Z500 Z600 Z800
Panasonic X700 X701

THE FALL — GM601088

Telefoane Compatibile
Nokia 3100 3200 3220 3300 3510i 3520 3560 3586i 3595 3600 3650 3660 5100 5140 6100 6200 6220 6230 6260 6600 6610 6620 6630 6670 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250i 7600 7610 7650 8910i NGage
Siemens A60 A65 C60 C61 C65 C66 CV65 CX65 CX66 CX70 M55 M56 M65 M66 MC60 S55 S56 S57 S65 S66 SK65 SL55 SL56
Motorola A1000 A830 A835 A925 C370 C450 C550 C650 C975 C980 E1000 E389 V180 V220 V300 V400 V500 V525 V600 V975 V980 i860
Samsung D410 D415 E100 E105 E330 E600 E630 E800 E820 P400 P510 X100 X105 X460 X600 Z100 Z105 Z107 Z110
Sharp GX10 GX10i GX15 GX20 GX25 GX30
Sagem myV55 myV65 myV75 myX5-2
SonyEricsson F500i K500 K700i P800 P808 P900 S700i S710a T610 T616 T618 T630 T637 V800 Z1010 Z500 Z600
LG u8110 u8120 u8130 u8138

EXPOSED! PAMELA ANDERSON — GM601077

Telefoane compatibile:
Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6630, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 8910i, NGage
Siemens A60, C60, C61, C65, C66, CV65, CX65, CX66, CX70, M55, M56, M65, M66, MC60, S55, S56, S57, S65, S66, SK65, SL55, SL56, SL66, SX1, U10, U15
Motorola A830, A835, C370, C450, C550, C651, E380, E389, V180, V220, V300, V400, V500, V525, V550, V600, V80, i710, i860
Samsung D410, D415, E105, E600, E710, E715, E800, E820, P400, P510, X105, X460, Z100, Z105, Z110
Sharp GX10i, GX10, GX20, GX22, GX25, GX30
Sagem myV55, myV65, myV75
SonyEricsson F500i, K500, K700i, P800, P808, P900, T610, T616, T618, T630, T637, V800, Z1010, Z500, Z600
LG u8110
Panasonic EBX400, X60, X700
Alcatel 556, 557, 565, 756

BMW 1er Challenge — GM601071

Telefoane compatibile:
Nokia 3100,3200, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i,3595,3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i,

BASKET — GM601099

Telefoane Compatibile:
Nokia 2650 3100 3120 3200 3220 3230 3300 3510i 3520 3530 3560 3586i 3595 3600 3650 3660 5100 5140 6010 6020 6100 6200 6220 6230 6260 6600 6610 6620 6630 6670 6680 6810 6820 7200 7210 7250 7250i 7260 7600 7610 7650 8910i NGage; Siemens C65 C66 C75 CV65 CX66 CX70 M55 M56 M65 M66 MC60 S55 S56 S57 S65 S66 SK65 SL55 SL56 SL65 SL66 SX1; Motorola A1000 A830 A835 A925 C370 C380 C385 C450 C550 C650 C975 C980 E1000 E380 E398 V1050 V180 V220 V3 V300 V400 V500 V550 V600 V635 V80 V975 i265 i710 i730; Samsung E100 E300 E330 E600 E630 E700 E800 E810 E820 X105 X460 Z100 Z105 Z107; Sharp GX10 GX10i GX15 GX20 GX22 GX25 GX30; Sagem myV55 myV65 myV75; SonyEricsson F500i K500 K508i K700i K750i S700i S710a T710 T616 V800 Z1010 Z500 Z600; LG u8110 u8120 u8130 u8138 u8150 u8380; Panasonic X700 X701

EFECTE SONORE HAIOASE

Compatibile toate telefoanele care suporta formatul mp3 si cu serviciul WAP/GPRS activat

Orgasm Bavarez (TOP)	GM50000
Un Bebelus Care Rade	GM50015
Trabant	GM50019
Ahhh Scumpule!!!... Raspunde!!!	GM50044
Hei Sexi!!!... Nu-mi Raspunzi? (NOU)	GM50045
Nenorocitule! Raspunde Sotiei!!!	GM50047
Raspunde Derbedeule! E Soacra!!! (NOU)	GM50048
Dulceata? Vrei Sa Vorbesti Cu Mine?	GM50049
Mmm..Te Vreau Sa-mi Vorbesti	GM50050
Dragule! Iti Suna Telefonul! (NOU)	GM50051
Trebuie Sa Raspuzi!	GM50052
Suna Sefuuu!Te Suna Sefuuu	GM50053
Nu Raspunde!Nu E Nimic Imp	GM50054
Ce Faci Ba? Nu Raspuzi?	GM50055
A.... Aici Erai? Raspunde!	GM50056
Pune Mana Pe Mine!	GM50057

FILME PENTRU Telefonul Tau

Filmele pot si comandate numai de pe telefoanele din lista de la explicatii.

video GM550013 — video GM550002 — video GM550005

COMANZI la 1290 ASTFEL :

1. Trimite prin SMS codul ales (ex: GM206130) la 1290 si primesti imediat soneria mono sau mesajul imagine
2. Pentru soneriile polifonice si imaginile color urmeaza instructiunile primite prin SMS
3. Salveaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau
4. Conecteaza-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveza pur si simplu soneria/imaginea color in mobilul tau

*Pentru a putea comanda imagini color, sonerii polifonice, efecte sonore sau jocuri java este necesara activarea (gratuita) a serviciului WAP/GPRS la Connex *222 sau Orange la 411, servicii disponibile numai pentru abonatii Connex si Orange + cartele Orange PrePay (activare la nr. 200)
Pentru soneriile polifonice si imaginile color sau efecte sonore este necesar sa trimiteti 2 SMS-uri/comanda, iar pt. jocuri 3 SMS-uri/comanda. In functie de traficul din retea livrarea unei comenzi dureaza pana in 5 minute, iar in cazurile fortuite cateva ore.
Telefoane compatibile pentru filme: Alcatel One Touch 565, 557, 556, Motorola V300, V66M, V200, V600, C650, V500, V635, V980, V400, E1000, Razr V3, Nokia 3230, 3650, 3660, 6230, 7610, 6600, 6220, 6630, 6230i, 6670, 7200, 7600, 9300, 9500, NGage, NGage QD, Sagem myX-7, Samsung SGH-Z105, SGH-Z105, SGH-E850, SGH-Z110, SGH-Z130, SGH-Z107, SGH-Z100, SGH-D600, SGH-D500, Sharp GX30, TM-200, v902, GX25, Siemens CX65, ST60, SX1, SonyEricsson Z1010, P910i, P900, S700i, V800, P800, K700i, K750i.

Pretul unui SMS 1.10 USD +TVA Informatii 021-2125579 ORAR luni-vineri 10-18

SMS FLIRT

Trimite prin SMS la 1590 numele fetei dorite (ex: GMSIMONA) si ea intra in legatura directa cu tine imediat!

Valabil in Connex si Orange Tarif 0.90 USD +TVA/SMS

numar SMS 1590 ACUM IN DIRECT!

GMSIMONA (24) — GMCRISTINA (26)


LIVE — DANA (25)

Vrei sa-mi asculti povestea?

Suna la 0906-90-10-90

0.80 Euro + TVA / Min Primele 10 Sec sunt netaxabile

Valabil Romtelecom


War-Gamer
Think before you shoot!
Vrei să joci tare? Simţi nevoia unei reviste hardcore
în presa românească de gaming? Pregăteşte-te,
trage-ţi sufletul, curăţă-ţi bine mouse-ul şi tastatura:
în octombrie, War-Gamer dezlănţuie iadul!